

11 2001

Mega GAME

ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ!

**Arcanum:
Of Steamworks
and Magick Obscura**



PREVIEW

- ▼ Comanche 4
- ▼ Deus Ex 2
- ▼ Star Wars: Starfighter
- ▼ Warrior Kings
- ▼ The Thing

и еще несколько...

НАВОРОТ

**Game Theater XP:
сверхзвуковая
карта**

ТЕСТ

ВИДЕОКАРТ

**Σ Миллиард
в секунду**



**Commandos II:
Men of Courage**

NHL 2002

НА CD
МЕГАСОЛЮШНЫ
Zoo Tycoon
From Dusk Till Dawn
Max Payne

Более

100

игр в номере

Arabian Nights

Excalibug

Command & Conquer:
Yuri's Revenge

DroneZ

Star Trek: Тень
Доминиона

и многие другие...

ISSN 1560-988X



9 771560 988008

SAMSUNG

ELECTRONICS



THE 1st WORLD CYBER GAMES

Russia Preliminary

SAMSUNG Electronics

**Российский отборочный тур 1-го Чемпионата мира
по компьютерным играм**

**Quake III Duel 1 on 1
Quake III Teamplay 4 on 4
Counter Strike 5 on 5**

Москва, Октябрь 2001

Каснодар
Самара
Нижний Новгород
Екатеринбург
Новосибирск
Калининград
Томск

Владивосток
Волгоград
Уфа
Ростов-на-Дону
Тюмень
Иркутск

Челябинск
Ижевск
Красноярск
Воронеж
Санкт-Петербург
Москва



Награждение авторов и показ работ состоится на выставке «Медiateка» с 20 по 23 марта 2002 г. в Московском государственном выставочном зале «Новый Манеж». Имена победителей и названия лучших проектов будут опубликованы в прессе.

Цель конкурса «Визионер» — поддержать развитие российского мультимедиа-рынка. По результатам конкурсного отбора авторы лучших мультимедиа-проектов получают возможность заявить о себе в профессиональном сообществе, а издатели и разработчики — познакомиться с молодыми талантами.

Визионер

Всероссийский конкурс молодых авторов мультимедиа-проектов

Официальная поддержка:

Комитет по науке, образованию и культуре Совета Федерации РФ,
Министерство образования РФ, департамент развития малого предпринимательства правительства Москвы.

ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНЫМ РАБОТАМ

К участию в конкурсе принимаются финальные версии работ.

Критерии отбора:

- полнота использования средств мультимедиа;
- удобный интерфейс;
- единство стилового решения и оригинальность дизайна.

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

- возраст участников — до 22 лет;
- представленная работа должна быть неопубликованным для коммерческого использования проектом;
- в содержании программы не допускается упоминание об авторе или о фирме, сотрудником которой он является;
- не принимаются работы, несущие антисоциальную пропаганду;
- конкурсанты обязаны соблюдать законодательство РФ об авторских правах.

ОРГКОМИТЕТ КОНКУРСА

Тел.: 203-9325, факс: 203-5234

Заявки на участие принимаются с 25 октября 2001 г. по 30 января 2002 г. по адресу: 111024, Москва, а/я 101 или по электронной почте visioner@subnet.ru. С формой заявки можно ознакомиться на сайтах www.mediateka.ru, www.pl-computers.ru, www.gamecenter.ru.

8-17

30 дней

на линии огня

...раздел посвящен событиям, произошедшим за месяц. Здесь содержится оперативная информация, полезная для ориентации в новых играх, фирмах, железках и т. д.

Она вышла! 8-9

Сенсационная находка 10

А у нас... А у них... 12-13

Игрок 14-15

Бестолковые рейтинги 16-17



18

Красота

В мире зеленой слизи

[HELBREATH]

У всего приятного на этом свете есть гнусная обратная сторона.



20

**Предварительный
Просмотр**

21 Heroes of Might & Magic 4

23 Supercar Street Challenge

25 Comanche 4

27 Deus Ex 2

30 AquaNox

33 Rayman Arena

35 Star Wars: Starfighter

37 Tennis Masters Series

39 The Thing

41 Warrior Kings

44 Harry Potter and the Sorcerer's Stone



48

Коктейль

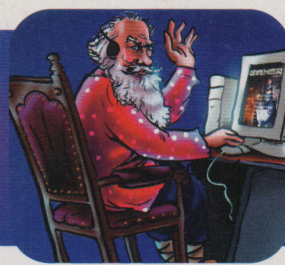
Mordheim город проклятых

В разнообразии настольных тактических игр особую нишу занимают те, которые достаточно быстро вводят игрока в свой мир.





158

Ящик для
Мусора

160

Игры
в моей жизни

68

Игры, любимые народом

Нормальные герои
всегда идут в обход

[Quest for Glory]

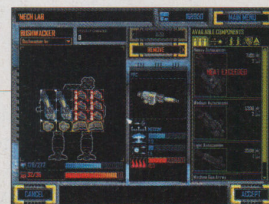
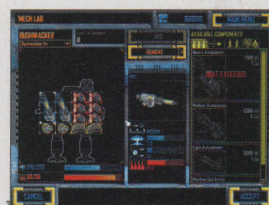
Фирма Sierra навсегда прославилась своими квестами, более того, я думаю, что она и положила начало этому жанру в том виде, в каком мы его сейчас знаем.

112

Internet для геймера

113 MechCommander 2
online

Сегодня мы отправимся на поле брани такой замечательной игры, как MechCommander 2.

114 По следам заблудшего меха
[MechCommander 2]120 Локомотивы
из Ромашкова
[Train Simulator]

Такие игры приходят надолго.

124

Mission Possible

125 4000 миль под экраном
[Arcanum:
Of Steamworks and Magick Obscura]

⚡ Когти, зубы, два ствола
[From Dusk Till Dawn]

⚡ Макс по кличке Боль
[Max Payne]

⚡ Добро пожаловать,
или Посторонних
скармливаем тиграм
[Zoo Tycoon]



140

СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

141

ТЕСТ

Тест видеоадаптеров

150

ТЕХНОЛОГИИ

Интернет в кармане

154

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ

Game Theater XP: сверхзвуковая карта

156

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Анонсы и перспективные технологии

72 ОБОЙМА

«Обойма»! Святая-святых «МегаГейма». Здесь, в уютной упаковочке, поблескивая латунью и влажностью ружейного масла, лежат, гильзочка к гильзочке, разнообразные описалова разнообразных игрушек.

74 Dronez

78 From Dusk

Till Dawn

82 Star Monkey

85 Excalibug

89 Arabian Nights

92 Star Trek.

Тень Доминиона

96 Command & Conquer.

Yuri's Revenge

100 Paris-Dakar Rally

104 Grand Prix 3

2000 Season



108

Мои виртуальные
похождения

Правильный номер

Ну уморил, приятель! Ты что думаешь, я мобильником как телефоном пользуюсь??? Ладно, пошли куда-нибудь пива выпьем, я тебе расскажу, что к чему на свете.





Издательский дом «Фантазия»

Директор объединенной редакции журналов
Директор по производству
Директор по рекламе

Василий Иванченко
basil@gamecenter.ru, тел. (095) 273-65-60
Марина Ким
kim@gamecenter.ru, тел. (095) 273-65-49
Людмила Орлова
lorlova@gamecenter.ru, тел. (095) 937-38-79

Редакционная коллегия

Главный редактор
Заместитель главного редактора
Выпускающий редактор
Ответственный редактор
PR-менеджер

Алексей Котко
kotko@gamecenter.ru, тел. (095) 273-65-60
Николай Панков
ljnik@gamecenter.ru
Петр Курков
corvus@gamecenter.ru
Петр Давыдов
pdavydov@gamecenter.ru
Маргарита Оселян
rita@gamecenter.ru

Техническая редакция

Руководитель

Эдуард Ильин
ilyin@gamecenter.ru
Сергей Марей
Илья Голубцов
Андрей Кузнецов
Олег Лошков
Сергей Маленкович
Александр Мирзаев
Сергей Самарин
Николай Скоков

Литературная редакция

Руководитель

Сергей Котов
kotov@gamecenter.ru
Татьяна Аверьянова
Ольга Дмитриевская
Людмила Колобова
Людмила Коломийцева
Ольга Курсалова
Ирина Рощина
Наталья Савельева

Фотостудия

Руководитель

Дмитрий Мернов
тел. (095) 273-65-60
Андрей Амплеев
Мария Березовская
Олег Кудачкин
Сергей Сиягин
Сергей Шевченко

Студия дизайна

Руководитель

Сергей Барабанщиков
sb@gamecenter.ru
Сергей Ковалев
Светлана Косторова
Светлана Кузмина
Марианна Мисюк
Татьяна Хромова

Отдел верстки

Руководитель

Павел Кондратович
konratovich@gamecenter.ru
Андрей Маркин
Александр Наскальный
Алексей Новиков
Вера Омелянюк
Дмитрий Пугачев
Олег Студинский

Производственный отдел

Екатерина Мельникова
Наталья Кайо

Предпечатная подготовка

Олег Вербовой
Репроцентр РА «Фантазия»

Служба распространения

Руководитель

Александр Придачин
apridachin@gamecenter.ru, тел. (095) 273-65-60
Оптовые продажи
Любовь Болдырева
тел. (095) 273-65-49
Подписка
Алексей Грязнов
тел. (095) 273-50-86 доб. 111

Рекламная служба

Наталья Шкабардия
nash@gamecenter.ru, тел. (095) 202-99-75
Евгений Тарануха
Андрей Цуманов

Журнал зарегистрирован Государственным комитетом Российской Федерации по печати 28 октября 1998 г. Свидетельство о регистрации № 018230
Учредитель
Почтовый адрес

ООО «Рекламное агентство «Фантазия»
111024 Москва, а/я 101

Отпечатано в типографии

**АЛМАЗ
ПРЕСС**

3АО «Алмаз-Пресс»
123022 Москва, Столярный пер., 3
тел. (095) 253-80-51, 253-82-14,
253-80-45, 785-29-99

Перепечатка, размножение, перевод на другой язык материалов, опубликованных в настоящем издании, а также включение их в состав других произведений или использование в какой-либо форме в электронных публикациях разрешаются только с письменного согласия редакции.
За содержание рекламного объявления несет ответственность рекламодатель. Редакция не применяет в публикациях стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на предметы любого рода собственности. Все указанные в журнале торговые марки являются собственностью их владельцев.

© «MegaGame», № 11 (35) 2001

Здравствуй, геймеры! Сегодня в процессе пользования московским метрополитеном в целях достижения места постоянной работы меня осенила одна замечательная и в чем-то даже революционная мысль. Обычно в голову лезет исключительно всякая пошлость, а тут целая Мысль! Я, понятное дело, решил поделиться ею с вами и избрал для этого кусочек текста, который вы сейчас читаете. Но дьявол подкрался незаметно. В момент загрузки программы Microsoft Word он вероломно изъясил Мысль из моей головы. Ерунда какая-то происходит. По-моему, я собирался рассказать про будущее. О нем все думают, за исключением тех, кто пребывает в стагнации. Но это совсем не Мысль. А выпускающий редактор наш, как выяснилось, всего пару дней назад успешно защитил диссертацию под названием «О вторичности медведей». Это на Мысль совсем не похоже, тем более что я этого не знал, когда в метро ехал. Коллеги вот из разных углов подсказывают, что я, очевидно, хотел сообщить о том, что глупых людей в мире подавляющее большинство, — так это давно не новость. Вспомнилось также героическое влияние букв «У» на продаваемость журнала и, как следствие, на тираж. К слову, это была шутка, а количество букв «У» никакого значения не имеет. Отчетливо припоминаю, что в Мысли присутствовали классики великой русской литературы. Но я же ничего о них не знаю, кроме того, что один мой знакомый регулярно пьет ряженку с Тургеневым. Все это не то, и к Мысли не имеет никакого отношения. Короче говоря, так и не удалось мне ничего вспомнить, однако спешу вас заверить, что Мысль была замечательная и где-то даже революционная! Хорошо, что вообще пришла, а то обычно лезет в голову исключительно всякая пошлость.

Редактор

Список игр, упоминаемых в номере

AquaNox..... 9, 30	Grand Prix 3: 2000 Season... 104	Resident Evil..... 17
Arabian Nights..... 89	Harry Potter & The Sorcerer's Stone..... 44	RuneSword II..... 10
Arcanum..... 125	Helbreath..... 18	SabreWing 2..... 13
Asheron's Call (exp)..... 10	Heroes of Might & Magic IV..... 21	Serious Sam 2..... 10
Black Moon Chronicles: Winds of War..... 10	Hitchcock: The Final Cut... 11, 13	Sigma..... 14
Championship Manager 01/02... 10	Hitman 2: Silent Assassin..... 13	Star Monkey..... 82
Civilization III..... 8	Icewind Dale..... 14	Star Trek: Тень Доминиона... 92
Comanche 4..... 25	Korsun Pocket..... 9	Star Wars: Starfighter..... 10, 35
Command & Conquer: Yuri's Revenge..... 96	Magic & Mayhem: The Art of Magic..... 11	Street Fighter..... 16
Commandos II: Men of Courage..... 55	Majestic episode 3..... 9	Supercar Street Challenge..... 23
Counter-Strike..... 9, 12	Master of Orion III..... 10	Tennis Master Series..... 11, 37
Dark Orbit..... 13	Max Payne..... 11, на CD	Thing (The)..... 39
Deus Ex 2..... 27	MechCommander 2..... 113	Throma Project (The)..... 11
Double Dragon..... 16	MechWarrior 4: Black Knight... 11	Titans of Steel: Warring Suns... 13
DroneZ..... 74	Microsoft Train Simulation... 120	Trade Empires..... 10
Earth 2150: Lost Souls..... 11	Mortal Kombat..... 17	Underworld (The): Crime Does Pay..... 11
Elder Scrolls III (The): Morrowind..... 10	Neocron..... 10	Unreal II..... 14
EverQuest..... 11	NHL 2002..... 62	Warlords Battlery II..... 10, 13
Excalibur..... 85	Paris-Dakar Rally..... 100	Warrior Kings..... 10, 41
Fighting Legends..... 10	Project Eden..... 10	Wing Commander..... 17
Final Fantasy..... 16	Quake III..... 12	Zoo Tycoon..... на CD
From Dusk Till Dawn... 78, на CD	Quest for Glory..... 68	Атлантисда III..... 12
	Rayman Arena..... 33	От заката до рассвета..... 11
		Рыцари морей..... 12

Реклама в номере

«1 С»..... 31, обложка	Радио РДВ..... 123
«Визионер»..... 1	«Руссобит-М»..... 11, 29, 61, 71
«К-Систем»..... 7	«Формоза»..... 155
Компьютеры TEEN..... 148, 149	Dina Victoria..... обложка
«Комтек»..... 67	HP..... 69
Кубок Samsung..... обложка	SoftClub..... 47
«МДМ-кино»..... 65	www.pl-computers.ru..... 45
Мониторы Samtron..... 107	Zenon..... 119

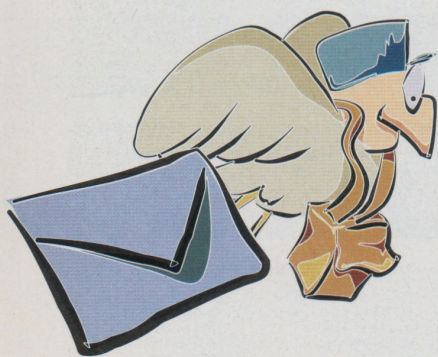
наш почтовый
подписной индекс **34212**

максимально доступно —
максимально информативно

подписка на журнал

«MEGAGAME»

ПРОДОЛЖАЕТСЯ!



Для оформления
подписки
через редакцию
необходимо:

заполненный бланк заказа и копию квитанции об
оплате (платежного поручения) выслать по адресу:
111024 Москва, а/я №101, журнал
«MegaGame» или по факсу **273-50-86**
не позднее 30 числа месяца, предшествующего
подписке.

Отдел подписки: **273-17-72, 273-50-86,**
273-35-25 (доб. 110, 111)

Реквизиты для оплаты подписки

Получатель:

125047 Москва, Оружейный пер., д.5-9

ООО «Рекламное агентство «Фантазия»

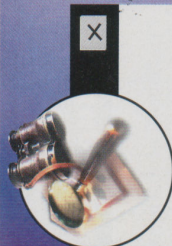
ИНН: 7710152963

Р/с 40702810800000000012 в КБ «Ауэрбанк» г. Москвы

К/с 301018106000000000252 БИК 044585252

Аккуратно оторвать обложку CD и сложить по пунктирным линиям.

СОДЕРЖИМОЕ CD №11 2001



Демоверсии

Журнал у нас большой, но все же не резиновый.
Однако это дело поправимое, если есть CD. В разделе
ДЕМО можно ознакомиться с демоверсиями тех игр, которые
не поместились в номере.



▲ AblazeBall

▲ The Art of Magic

▲ Генерал

▲ Codename: Outbreak

▲ Star Monkey

▲ Steel Beasts

▲ Stronghold

▲ Return to Castle of Wolfenstein

Минимальные системные требования:

- Pentium 166 МГц
- RAM 32 Мбайт
- 800x600, High Color
- звуковая карта
- 8-скоростной CD-ROM
- Windows 98

CD
НА
MEGAGAME

From Disk Till Dawn
Max Payne
100 T-1000

www.gamecenter.ru

E-mail: mmlab@megagame.ru

Информация для частных лиц: у вас есть 2 варианта оплаты подписки через редакцию.

1. Перечисление через Сбербанк РФ: заполняете извещение о переводе в любом отделении Сбербанка РФ и платите дополнительно не более 3% за перевод. Срок прихода денег в редакцию до 7 дней.

2. Почтовый перевод: за почтовый перевод отделение связи взимает 10%. Деньги идут от трех недель до месяца. В случае отказа принять платеж в каком-либо отделении Сбербанка РФ просим вас потребовать официальное подтверждение отказа в приеме платежа и проинформировать об этом редакцию.

Адреса для оптовых покупателей:

Москва
000 «Медиа Группа
"ЛОГОС"»,
(095) 974-21-31.
000 «Агентство
печати "ОДА"»,
(095) 974-21-32.
000 «Роспресс ЛТД»,
(095) 211-12-65.
000 «ДМ-Пресс»,
(095) 231-11-91.
000 «Торговый Дом
"Паблик-Пресс"»,
(095) 253-44-34.
000 «Титул-Пресс»,
(095) 299-94-26.
000 «Глобус РДП»,

(095) 240-74-05.
000 «АРП Тверская-13»,
(095) 973-80-52.
ЗАО «Концерн
"Вечерняя Москва"»,
(095) 256-92-45.
ЗАО «Ариа АиФ»,
(095) 207-52-06.
Спорткомплекс
«Олимпийский»
(мелкооптовый рынок
печатной продукции),
Олимпийский пр-т, 16.

Санкт-Петербург:
000 «Метропресс»,
(812) 275-38-86.

Новосибирск:
000 «АРПИ Сибирь»,
(3832) 20-36-26.

Екатеринбург:
«Уральский
региональный
центр "Фактория-
Пресс"»,
(3432) 22-25-53.

Страны Балтии:
000 «Пресс-Лига»,
(095) 217-48-52.
000 «За Рубежом-
Сервис»,
(095) 257-52-74.

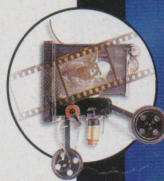
Patches

Давно уже разработчики не делают игрушек без дэп. Видимо, они считают, что у всех есть Интернет, и потому ни для кого не проблема скачать пару десятков мегабайт оттуда. Что же если у вас нет Интернета, у вас есть «МЕГАГЕЙМ»: Пачки к новейшим игрушкам — на диске.



Видеосалон

Разработчики знают, красота ныне важнее играбельности. Поэтому рекламные видеоролики игр — просто-таки произведение искусства. Смотрите красивое кино и наслаждайтесь своей душой! В разделе **ВИДЕО** — ролики самых зрелищных из ожидающихся игр.



Полезные программы

Всего возможные бесплатные программы от аудиолюбителей до Web-браузеров мы ежедневно выкладываем на наш CD.



- ▶ Tom Clancy's Ghost Recon
- ▶ Goranul: The Legacy of the Dragon
- ▶ World of Warcraft



- ▶ Cool Stella 2000
- ▶ CoolSpeak v.0.03
- ▶ American Flag Screensaver
- ▶ Speaking Clock Deluxe
- ▶ Acrobat Reader v.5.0
- ▶ WinZip v.8.0
- ▶ WinAmp v.2.76

Просьба указывать в квитанции об оплате, с какого месяца и на какой срок оформляется подписка.

Аккуратно отрежьте обложку CD и сложите по пунктирной линии.

Бланк заказа
(ксерокопии действительны)

Ф.И.О. _____ (подписчик или ответственного лица в организации)

Название организации _____

Срок подписки _____ месяцев начиная с _____ 2001 г. Кол-во комплектов _____

«MegaGame» + CD

На 3 мес. — 210 руб.

На 6 мес. — 420 руб.

На 3 мес. — 240 руб.

На 6 мес. — 480 руб.

Адрес доставки: _____

Почтовый индекс _____ Телефон _____ e-mail _____

Полный почтовый адрес: область, край, республика, район, город _____

Улица, дом, корпус, № кв.: _____

Прилагаю квитанцию об оплате начиная с _____ номера.



Сертификат
качества разработки,
проектирования
и производства
ISO-9001
Вся продукция
К-Системс
сертифицирована



**СИЛА
И
ИНТЕЛЛЕКТ**

Предприятиям
и организациям:

Москва

(095) 495-1167

С.-Петербург

(812) 327-6556

Оренбург

(3532) 776-011

Астрахань

(8512) 390-553

Курган

(35222) 34-633

Сыктывкар

(8212) 445-794

Розничные
магазины:

Москва

Хомо Техникус

проспект Мира, дом 36,

(095) 280-2800,

280-7159

Электон-Топ двадцать

ул. Селезневская, дом 4,

тел./факс (095) 974-7733

Санкт-Петербург

ул. Маяковского, дом 24,

(812) 327-6556,

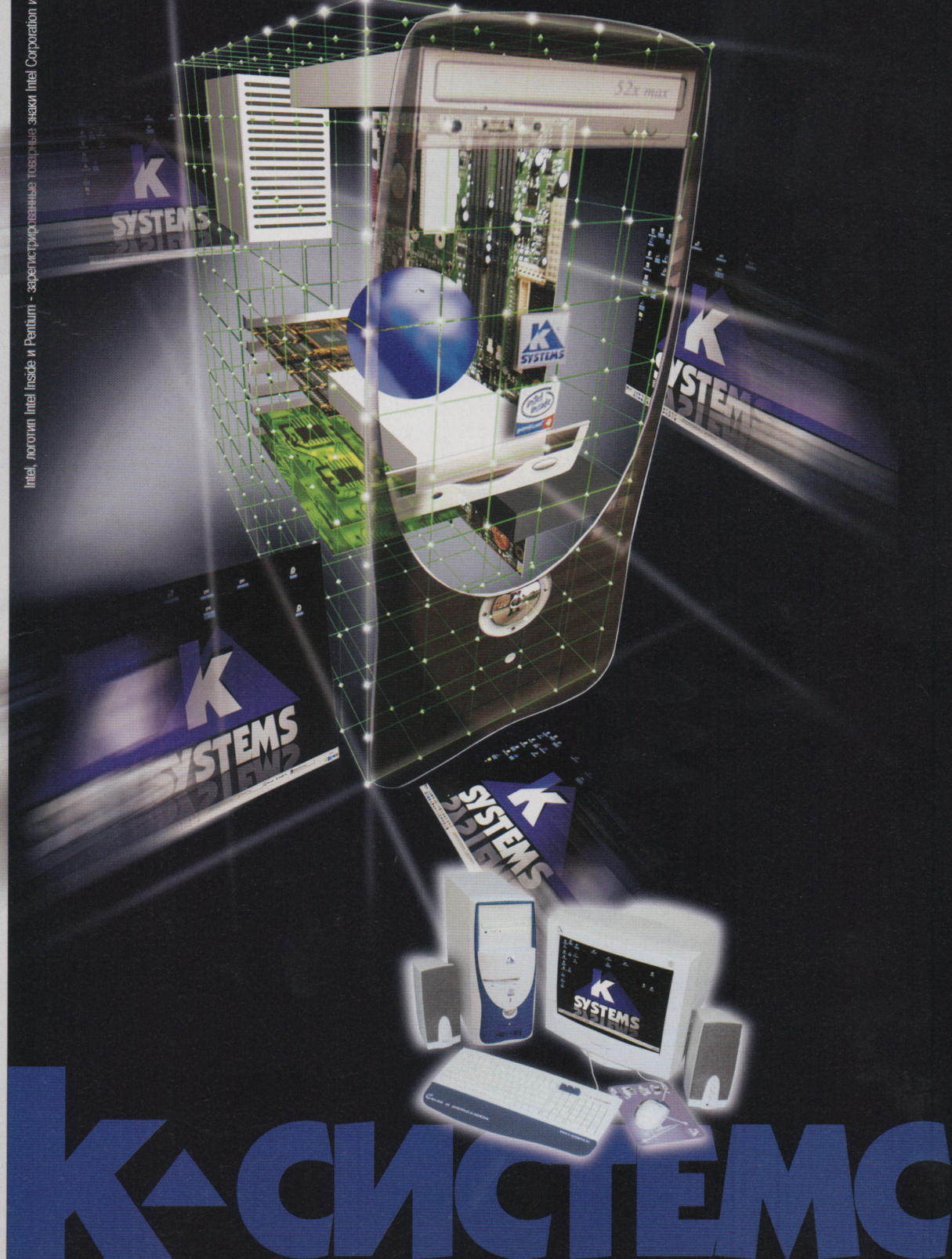
279-1909

sales@k-systems.ru

Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах

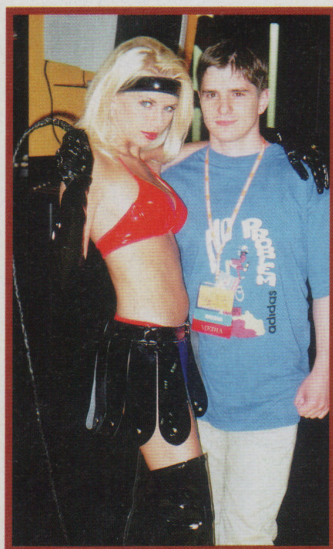
Компьютеры K-Systems Irbis Favorite на базе процессора Intel® Pentium® 4:

ЦЕНТР ВАШЕГО ЦИФРОВОГО МИРА



30 дней

на линии огня



Здравствуйте, дорогие наши читатели! Сегодня в ходе одного мероприятия нам стала известна крайне важная информация, которой мы планируем незамедлительно с вами поделиться. В жизни, оказывается, есть много разных вещей, которым можно порадоваться. И даже если вы законченный неудачник и вам не везет в жизни, повод для веселья всегда найти можно. Вот несколько примеров. Вас выгнали из школы — ну и что! Хорошо, что не

из комсомола, тем более что такой организации сегодня не существует, и этому можно непрерывно радоваться! Как вариант, вас уволили с работы — сразу есть повод порадоваться, что при этом позволили выйти через дверь, а не выкинули вперед головой из окна третьего этажа, хотя, возможно, вы именно этого и заслуживали. Если от вас ушла девушка, радуйтесь, что всего лишь от вас, а не из жизни. Если вас сильно обидели, радуйтесь, что не набили морду. Если набили — все равно могло быть и хуже.

К компьютерным играм это имеет самое прямое отношение. Допустим, вам не нравится вступительный ролик — вы должны быть довольны, что он вообще есть. Если застряли в каком-нибудь новомодном абсолютно нелогичном квесте, порадитесь, что вам вообще удалось его запустить на вашем компьютере, в противном случае деньги на игру были бы потрачены впустую. Если же игра отказывается запускаться и постоянно вешает комп, в этом тоже много хорошего. Вам не придется тратить время и портить зрение перед компьютером, вы сможете употребить его с гораздо большей пользой. Например, перечитав «Войну и мир» Толстого, — это, несомненно, гораздо полезнее.

И наконец, если вы умираете, радуйтесь, что все наконец закончится. И вам больше никогда не набьют морду.

ИГРА!

ОНА

Объявлено о релизе

Радуются и ликуют фанаты, число предварительных заказов пугает продавцов. Это действительно случилось. Можно сесть, смахнуть слезу и выкурить сигарету, чтобы потом встать и побежать в магазин за долгожданным диском. К «Цивилизации» можно относиться по-разному, но с тем, что это великая игра, согласятся, я думаю, все.

SID MEIER'S
CIVILIZATION



ВЫШЛА!

CIVILIZATION III

ATION

- New Game
- QuickStart
- Tutorial
- Load Game
- Load Scenario
- Hall of Fame
- Credits
- Exit



О том, что игра завершена и начался ее выпуск, сообщили в совместном пресс-релизе компания-разработчик FIRAXIS Games и издатель Infogrames. Sid Meier's Civilization III должна появиться на полках в первых числах ноября.

Дедушка Мейер заготовил для игроков ряд новинок, обещающих сделать игру еще более (куда уж еще!) сложной и интересной. В частности, подверглась переработке система дипломатии, которая была довольно слабым звеном в предыдущих версиях. Улучшена сис-

тема боя, введены новые элементы — Культура, Национальность и Искусства, с помощью которых можно будет добиться победы путем мирного культурного завоевания. Обещаются реалистичные генерируемые карты, отличная графика и анимация. При этом системные требования довольно скромные — игра идет на ПЦ 300 МГц с 32 Мбайт RAM и занимает на винчестере 400 Мбайт + 50 Мбайт на своп-файл. Требуется также совместимая с DirectX 8.0a видеокарта, поддерживающая разрешение 1024×768×16. **MS**

SHORT NEWS

- Cyberathlete Professional League объявила, что на декабрьском чемпионате мира CPL будет использоваться специальная версия Counter-Strike повышенной зрелищности. В частности, игроки смогут вводить название своего клана/команды, в связи с этим будут заменены некоторые текстовые и звуковые файлы.
- Electronic Arts объявила о выходе третьего эпизода онлайн-игры Majestic.



В новом эпизоде будет множество новых персонажей, а также увеличится возможность игрока по составлению заговоров.

- Massive Development наконец-то доделали свой проект AquaNox. Игроющему предлагается роль капитана Флинта Мертвого глаза, а также подводная лодка, на которой вы будете плавать и истреблять врагов для спасения человеческой цивилизации. Одно плохо — появится она пока только на немецком языке.
- Издателем воргейма Korsun Pocket, над которым трудятся ребята из Strategic Studies Group, станет нью-йоркская компания Matrix Games. Однако о дате релиза игрушки они пока ничего не говорят.

SHORT NEWS

• Издательская компания TDK Mediactive приобрела права на разработку и публикацию



игр, основанных на серии фэнтезийных мультфильмов Ultimate Book of Spells. Выход первой игры состоится в следующем году.

• Eidos Interactive объявила о выходе патча к недавно выпущенной экономической стратегии Trade Empires. Заплата устраняет ряд багов, улучшает компьютерный AI, а также содержит новый эпизод German Industrialization. Его размер — 5,5 Мбайт, скачать можно с сайта Eidos Interactive.

• Началось бета-тестирование новой версии популярнейшей библиотеки DirectX 9.0. Заявки на тестирование принимаются отдельно для геймеров и для разработчиков.

• Корпорация Microsoft открыла официальный сайт официального расширения игрушки Asheron's Call (AC: Dark Majesty), который отныне располагается по адресу: www.microsoft.com/games/acdm/. Говорят, кто-то в эту игру даже собирается играть.

• Крупный французский издатель Infogrames сделал заявление касательно сроков релиза игрушки Master of Orion III. Сиквел легендарной пошаговой стратегии выйдет в первом квартале следующего года. Из анонсированных изменений можно отметить только могучий научно-фантастический сюжет.

СПЕЦРЕП

СЕНСАЦИОННАЯ НАХОДКА

На территории редакции ученые нашли уникальный объект



10 сентября 2001 года на территории нашего издательства независимыми исследователями был обнаружен объект, впоследствии классифицированный как неопознанный нелетающий. Это замечательное устройство делает абсолютно все — начиная от создания бутербродов с колбасой на основе эпоксидной смолы и заканчивая операциями на головном мозге человека. Более того, с его помощью вполне возможно установить контакт с иными цивилизациями. Правда, наших ученых огорчает то, что ни принцип работы этого агрегата, ни хотя бы метод его включения неизвестны. Загадкой также остается, кто и зачем его собрал. Впрочем, не только это расстроило исследователей: главным разочарованием научной общественности является тот факт, что устройство вообще не работает, очевидно, из-за каких-то неполадок. Сейчас ведущие умы планеты бьются над нашим ННО (Неопознанным Нелетающим Объектом), силясь постичь принципы его действия. К сожалению, более подробное изучение внутренностей данного устройства не представляется возможным ввиду отсутствия таковых.

Новость подготовил спецкор
Юрий Каценко

Календарь

ОКТАБРЬ

1

Игра Neocron разработчика Reakktor достигла стадии бета-тестирования. Релиз запланирован на конец года, а издателем будет фирма CDV.

2

Как выяснилось, хорватская команда разработчиков Croteam сваяла уже целую альфа-версию сиквела игры Serious Sam под номером 2. О сроках релиза пока ничего не известно.

3

Сразу после релиза Pool of Radiance в игре обнаружилось огромное количество багов. Будем надеяться, что патч не замедлит появиться.

4

В этот день началось открытое бета-тестирование игрушки Black Moon Chronicles: Winds of War, которую делают канадские разработчики из команды Vircom.

5

nVIDIA выпустила новую серию графических процессоров, которые будут называться Titanium.

6

По информации от компании Bethesda, игра The Elder Scrolls III: Morrowind задерживается до марта следующего года.

7

Компания Shrapnel Games объявила о релизе игрушки RuneSword II, которая является представителем жанра RPG.

8

Фирма Maximum Charisma объявила об окончании разработок онлайн-мультимедийной игры в стиле аниме, которая называется Fighting Legends.

9

Появилась информация, что игра Warrior Kings от разработчика Black Cactus Games задерживается до марта следующего года.

10

Фирма Martix Games и австралийские разработчики Strategic Studies Group подписали издательское соглашение относительно выпуска нескольких стратегических игр.

11

Компания Lucas Arts сообщила, что игрушка Star Wars Starfighter появится в продаже этой осенью.

12

Состоялся релиз игрушки Project Eden от компании Eidos Interactive.

13

В продаже появилась игрушка Championship Manager 01/02, которую создала компания Sports Interactive.

14

Анонсирована игра Warlords Battlecry II. Релиз запланирован на весну следующего года.

15

Закончился самый масштабный стратегический турнир по игре Sudden Strike. Победителем стал некий Guderian.

16

Фирма Nival подписала соглашение с компаниями Cryo Interactive и «1С» касательно издания на территории стран СНГ и Балтии игрушки «От заката до рассвета».

24

В конце месяца должна выйти игрушка Magic & Mayhem: The Art of Magic, которая издается в Европе фирмой Virgin Interactive.

17

Некий Dr. Richard Bartle — один из создателей оригинальной Multy-User Dungeon (MUD) — теперь работает в новой команде разработчиков Red Bedlam.

25

Согласно рейтингу игровых продаж, в октябре рулила игра Pool of Radiance, которая отодвинула на второе место могучий бестселлер The Sims.

18

Фирма Disney Interactive объявила, что Electronic Arts будет издавать три PC-игры от Disney, которые выйдут в ближайшее время.

26

Sony открыла новый сервер игрушки EverQuest, который называется Firiona Vie. Он призван привлечь игроков, которые хотят играть по классическим RPG-правилам.

19

В этот день должна появиться игра The Throma Project, примечательной особенностью которой является тот факт, что она имеет возрастной сертификат «18+».

27

Увидела свет игра SWAT 3 Tactical Game of the Year Edition, куда вошли оригинальная игрушка, ее продолжение (Close Quarters Battle), а также несколько новых миссий.

20

Вышел патч для игры Max Payne за номером 1.02. Скачать его можно с сайта компании 3D Realms (www.3drealms.com).

28

Phoenix Entertainment анонсировала новую игру The Underworld: Crime Does Pay, которая представляет собой смешение жанров RTS и action от первого лица.

21

Заработал официальный англоязычный сайт игры Hitchcock: Final Cut. Вот адрес: <http://hitchcock.arkeltribe.com/UK/site.html>.

29

Стало известно, что игрушка Earth 2150: Lost Souls появится на прилавках магазинов только в декабре.

22

В двадцатых числах месяца должна была выйти игра Tennis Master Series от компании Microids.

30

В конце месяца, возможно, уже выйдет продолжение игры MechWarrior 4 от компании Microsoft, которое называется Black Knight.

23

Игрушка Dark Ages of Camelot стала самой быстропродаваемой игрой на конец октября. Об этом сообщила фирма Mythic Entertainment.

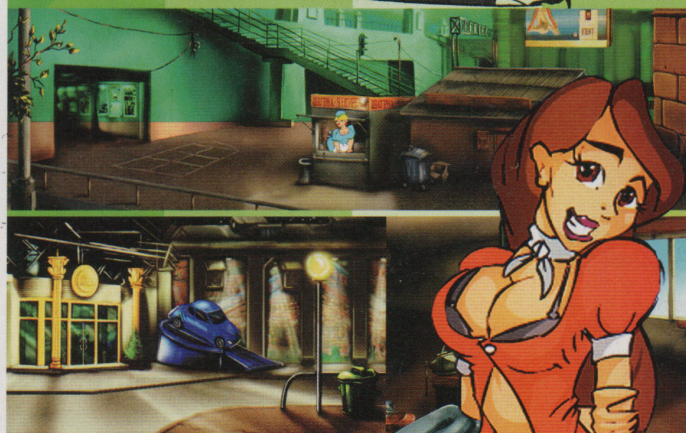
31

Activision выпустила три продукта под маркой Special Edition. Они представляют собой полные сборники всех версий игр Quake III, Quake II и Doom.

Golden Palace

В ПОИСКАХ ЗОЛОТОГО ЖУКА

Интерактивный
КВЕСТ
с элементами
эротики



Частный детектив из дружелюбной Америки по имени Арчи Баррел, известный дамский искатель, заработав на поприще дедуктивно-го метода некоторый капитал, решает совершить путешествие по необъятной России...



РУССОБИТ-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

©2001 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru;
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;
e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru;
заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

А у нас...

А у нас компания «Акелла» всю заканчивает новый проект, проходящий пока под кодовым названием «Рыцари морей». Новая морская стратегия внешне похожа на «Век парусников 2», но в корне отлича-



ется по сути: теперь это не навороженный воргейм, а настоящая RTS. Кроме видоизмененного геймплея (а в игре прижились формации и интерфейс point & click) «Рыцари морей» могут похвастаться очень необычными юнитами. Воздушно-дозорные шары, корабли-камикадзе, экспериментальная подводная лодка и даже колесный боевой парусник — «Акелла» опять создает игру-энциклопедию! И это хорошо.

Кстати, пока мы тут ерундой всякой занимались, у нас в самом центре Москвы почти неделю квакали и мочили террористов несколько сотен (!) элитных геймеров из разных концов России — решалась судьба призового фонда российского отборочного тура World Cyber Games. Финал был органи-

зован с зубодробительным размахом: на специально снятом для этой цели и переоборудованном Андреевском мосту (футуристическое, нависающее над Москвой-



рекой сооружение из стекла и бетона) установили несколько сотен компьютеров и добрый десяток крупнокалиберных экранов для зрителей. Сливки отечественного киберспорта рвали друг друга на шматки под одобрительные аплодисменты зевак, на сцене вытанцовывали полуголые девушки, а всем причастным выдавали именные алюминиевые жетончики WCG. Не обошлось и без скандалов. Так, явные фавориты «с58» сменили спонсора и название буквально за сутки до финала, а в послед-



ней командной битве едва не выиграли петербуржцы — разрыв с московской командой ForZe составил буквально несколько фраз. Закончилось все следующим образом:

Counter-Strike — 5 на 5: M19

Quake III — дуэль: LeXeR

Quake III — 4 на 4: ForZe

Победителям забронированы билеты в Сеул на мировую развязку чемпионата. Но мы вам об этом еще обязательно расскажем.

Да, пока мы не отошли далеко от всяческих чудных мероприятий типа «турнир», следует вспомнить сильномогущую организацию «Федерация компьютерного спорта России». Они активно взялись за

проведение разного рода киберспортивных соревнований по всей территории страны, фигурирующей в их названии. Например, в конце октября они собирались проводить турнир по Counter-



Strike, Quake III Arena и Starcraft в Калуге. Далее в планах ФКС России — организовать сначала Кубок Приморья во Владивостоке с 5 по 9 ноября, который имеет статус открытого чемпионата. За-



тем с 16 по 18 ноября состоится аналогичный Кубок Урала в Екатеринбурге, а с 23 по 26 пройдет Computer Market Cup — первый открытый турнир между компаниями, работающими в сфере компьютерных технологий. Более подробную информацию о Федерации можно получить непосредственно на их сайте — www.cybersport.ru

А еще у нас фирмы «1С» и Nival Intractive выпустили игру



«Атлантида III», которая, как следует из названия, является продолжением, а точнее, третьей частью квеста «Атлантида». Игра крайне необычна хотя бы тем, что прототипом главной героини является живой человек, носящий имя Чиара Мастроянни, ибо она является дочерью актера Мар-

челло Мастроянни и Катрин Денев. Игра сделана превосходно (во время диалогов губы персонажей двигаются в такт речи, что позволяет получать удовольствие от игры даже глухонемым геймерам). Подробнее мы расскажем о ней в рубрике «Обойма» в следующем номере.

А в остальном — у нас все хорошо. Игры выходят, мы о них пишем, а вы читаете. Чего и дальше желаем. MC

А у них...



У них сейчас все активно терпеть не могут жалкого террористичку Усаму бен Ладена. Причем эта нелюбовь зачастую принимает весьма причудливые формы. Вот, к примеру, народные умельцы сотворили скины для Quake и Unreal Tournament, изображающие этого мерзкого старикашку, и теперь призывают всех почитателей вышеупомянутых игр взять ствол побольше и посмотреть, какого цвета у него кровяшка. А специально для садистов, которые

том заказа бывшего «собрата по перу», в связи с чем временно прекращает свой заслуженный отдых и вспоминает навыки любимой профессии. Hitman 2 обещает все то, чего не дождались от первого Hitman'a. Игра выйдет где-то весной 2002 года.

Специально для любителей несложных онлайн-аркад компания WildTangent запустила новую серию игрушек, работающих на основе browser'a. Это SabreWing 2, космическая леталка наподобие Wing Commander'a, Blasterball Wild, новомодный арканойд, Atomic Pop (римейк древней аркадки по лопанью всецеских шариков с целью получения бонусов)

и угарная игра Dark Orbit. Последняя особенно примечательна тем, что рисовал ее Фил Шенк, бывший ведущий художник проекта Diablo II. В результате получился мрачный аркадный экшн с элементами РПГ, который, несмотря на всю свою незамысловатость, является весьма интересной игрой.

конечно, зло сказал. В общем-то как к РТС к ней никаких претензий нету, даже наоборот, это будет замечательная игра. Крупномасштабная такая стратегия с двенадцатью уникальными расами, двадцатью



как раз и является самой что ни на есть turn based strategy. Она расскажет нам о войнах огромных железных машин наподобие Mech'ов, которые, передвигаясь по шестиугольным клеткам, будут вести жесточайшие сражения за какие-то одним им ведомые идеалы. Это продолжение бесплатной игры Titans of Steel, выпущенной около года назад.

Также у них открылся сайт, посвященный выходу игры Hitchcock: The Final Cut. Сделала

классами героев и, что самое интересное, типов юнитов там будет более ста сорока! Короче говоря, весной вы сами все увидите.

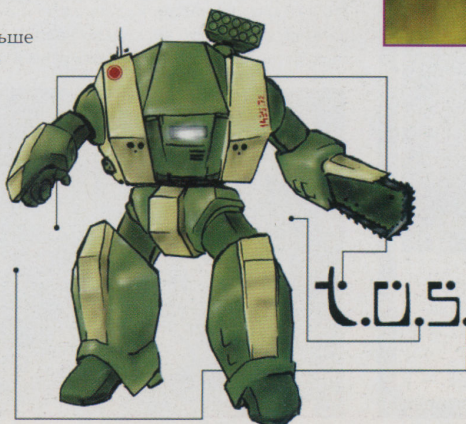
Впрочем и для любителей пошаговых стратегий тоже найдется кое-что интересное. Компания Matrix Games собирается издавать игрушку Titans of Steel: Warring Suns, которая



мечтают заморить Усаму в бытовых условиях, вышел скин и к «Симсам». Создатели этих подделок уверены, что смерть бен Ладена в играх снимает стресс.

Компания Eidos Interactive анонсировала игру Hitman 2: Silent Assassin, являющуюся продолжением экшена Hitman: Codename 47. Главным ее героем будет убийца-пенсия, в котором легко можно узнать все того же лысого дядьку из первой части игры, правда изрядно постаревшего. Мирный дедушка внезапно обнаруживает, что является объек-

А еще у них все дальше и дальше поспеют бывшие гиганты. К примеру, из замечательной пошаговой стратегии Warlords появляются какие-то эрзески. Конкретно вот Strategic Studios Group заявила о начале финальной фазы разработки игры Warlords Battlecry II, каковая на данный момент находится в стадии бета-тестирования. Хотя это я,

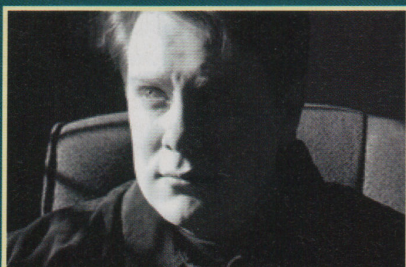


это открытие компания Arxel Tribe, которая, собственно, и планирует в скором времени выпустить этот проект. Он послужит назиданием всем фанатам Хичкока, ибо ее сюжет завязывается вокруг исчезновения самого великого его почитателя, которого и необходимо найти.

Больше ничего особенно интересного у них происходит не будет, за исключением выходов разнообразных игрушек, о которых мы вас неизбежно своевременно известим. МС

КЛАВИШИ БЫВАЮТ
РАЗНЫЕ...

Какие звуки обычно раздаются со стороны компьютера, жестоко испытываемого современным геймером? Ну, в основном крики: «Мочи гадов!», стоны: «Аптечка-а-а...», злорадное: «Щаз-з-з покрошу в мелкий винегрет!» и облегченное: «Ну слава Богу». А где-то на заднем плане в этот момент из издавших виды колонок льется неземная симфония, вмещающая все эти эмоции в одном трехминутном треке. Вынужден согласиться, что лучше один раз увидеть, чем сто раз услышать. Но чем были бы современные хиты без тех ненавязчивых композиций, которыми слух наслаждается за игрой? Просто какой-то страной глухих! А между тем плагиатом ни одна уважающая себя компания-разработчик не занимается. И рядом с почетным креслом дизайнера всегда найдется табуреточка композитора, который будет писать шедевры и подгонять их под соответствующее действие на мониторах. И если о дизайнерах мы хоть мало-мальски пытаемся вам рассказать, то об игровых менестрелях — ни слова. Ваш покорный слуга и сам грешным делом периодически садится за милую сердцу черно-белую «клаву», дабы наиграть что-нибудь особо привлекательное. Так что сегодня мы поговорим о наболевшем.

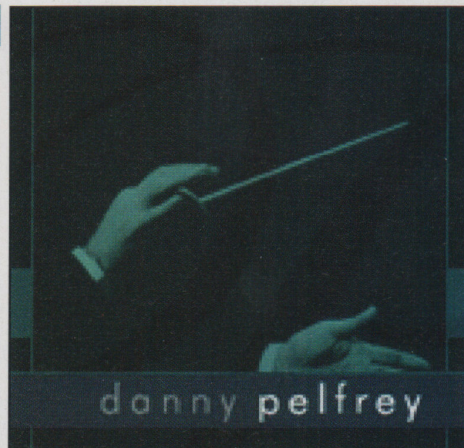


Вроде нормальный мужик. А так и не скажешь, что в этой голове рождались шедевры. А сколько еще может родиться?! Не скажешь. Хотя нет! Вон что-то в глазах мелькает — монитор отсвечивается...

СКРИПИЧНЫЙ КЛЮЧ
ОТ ЖЕЛТОЙ ДВЕРИ

Сергей Аверин aka Index

Проблема только в выборе. Конечно, не для каждой игры музыку писал отдельный человек, но то, что по одному композитору на компанию — факт! О ком написать, о ком умолчать? После долгих и мучительных размышлений я остановил свой выбор на трех ярких представителях этой профессии. Знакомьтесь... **Джереми Соул**. У него скромная специальность — волшебник. Все 40 хитов нашумевшего Icewind Dale вышли из-под его рук. И каких хитов! Джереми на редкость успешно подобрал отдельную музыкальную тему практически под каждую игровую ситуацию. В принципе и этого бы уже хватило, чтобы вписать имя Соула в анналы геймерской летописи, так нет же! Кроме этого были еще Giants: Citizen Kabuto и Total Annihilation. А сейчас маэстро работает над такими проектами, как Sigma и Unreal II. Анонс воспринят? А теперь к истории. Вообще у парня все было предопределено — начиная с семьи (отец преподавал музыку, мать весьма недурно рисовала) и кончая образованием. Последнее мальчик получил частным образом от лучших музыкантов в стране. Долгими зимними вечерами юноша протирал штаны за компьютерными игрушками (до сих пор он почитает «Седь-



Не сказать, чтобы игровая музыка создавалась именно так, но что-то в этом есть. Учитывая то, что в оркестрах, которые всю эту красоту создают, насчитывается до 100 человек...

Оказывается, и игровых композиторов

вдохновляли... классики, например такие

зубры полифонии, как Моцарт и Вагнер.

мого гостя» как свой любимый квест, не считая множество глобальных RPG). То и дело наш герой отмечал, насколько бы мир стал лучше, если бы вместо застывшего пиликания из динамиков доносилась милая сердцу мелодия. И в одночасье (на дворе гордой поступью шел 1994 год) он не выдержал, снял студию звукозаписи, после чего несколько наспех состряпанных музыкальных демоков полетели в компанию

SquareSoft. Спустя две недели он уже работал там в качестве штатного композитора. Спустя огромное количество времени студия компании показала Джереми тесной, и они вдвоем с братом Джулианом решили создать собственную частную студию Soule Media, специализирующуюся на звуке. Обладая при этом всей необходимой информацией относительно того, какой штекер куда втыкать и какую клавишу когда нажимать, семейный подряд брался за любую работу, которая подвораживалась, — начиная с детских проектов и заканчивая такими серьезными хитами, как Icewind Dale. И в том и в другом случае Джереми подключался к работе с самого зарождения игры еще лишь в воображении разработчиков. Так он убивал двух зайцев одним выстрелом. С одной стороны, не упускал ни единой детали повествования, что позволяло плавно «вписывать» музыку в сюжет, с другой — не выбивался из графиков. На то, чтобы закончить 45-минутный трек к игрушке (с нашей непрофессиональной точки зрения — немного, правда?), ему требовалось два месяца кропотливой работы. Зачастую и этого не оказывалось. Начиналась гонка на выживание, последние аккорды записывались буквально на лету. Вы спросите, почему же так долго? Вопрос вполне обоснован. Но вы вдумайтесь! В процессе разработки несчастный композитор носился по офису как угорелый, постоянно приставая к погруженным в себя дизайнерам. Дорвавшись, наконец, до очередного, он садился за стол и начинал скрупулезно разбирать, что же должен тот или иной персонаж чувствовать



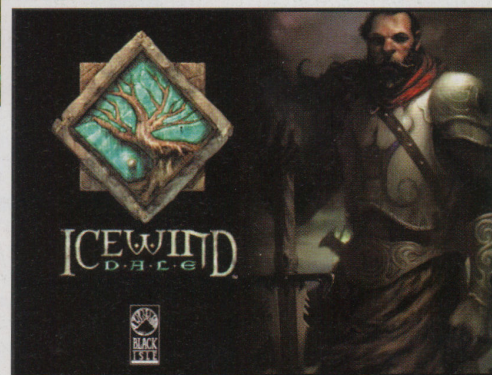


в данную конкретную минуту и какой мотивчик больше к этой ситуации подойдет. После этого уже можно подобрать темп и настроение музыкального сопровождения. Не секрет, что звуковые центры человеческого мозга неслабо влияют на прочие: если музыка активная, реакция человека улучшается, если напряженная — в кровь впрыскивается адреналин, а если спокойная — он легче засыпает. Так вот в играх эти эффекты используются по полной программе, не даром звуку в последнее время поют такие дифирамбы. Воспитанный в лучших традициях, Джереми всецело использовал полученное образование в благих целях. Оказывается, и игровых композиторов вдохновляли... классики, например такие зубры полифонии, как Моцарт и Вагнер. По признанию самого маэстро, мощ-

ма. Ту же картину мы наблюдаем и с играми. Конечно, многие игроки над этим не задумываются. Просто «рулезная игрушка». А между тем часть (и немалая) этой оценки отдается именно музыке, которая и создает неповторимую атмосферу.

Наивысшей точкой наслаждения для композитора является тот факт, что музыка из игры переключивается на кассеты и компакт-диски. Как и любой другой человек, Джереми необходимо изредка слышать, что сотворенная им музыка — истинный шедевр, а игрушка (отчасти благодаря этому) — настоящий хит. Однако уже спустя несколько дней после завершения проекта у маэстро появляется томлящее чувство опустошенности, так называемый синдром «опустевшего гнезда». Я позволю себе процитировать: «Музыка — моя жизнь. И когда я не сочиняю и не записываю — я несчастлив...»

В самом деле этим синдромом болеют, пожалуй, все композиторы игровой индустрии. Взять хотя бы нашего следующего героя — **Инона Зура**. Его цитировать уже не имеет смысла — он практически слово в слово повторил своего коллегу. Да и история его жизни где-то перекликается с предшественником. Также учился на профессионального пианиста и некогда не мог предположить, что станет работать в этой области. Прошел нелегкую



школу телевидения, где писал музыку для Fox Kids и канала Fox Family Channel. В игровую индустрию попал по вербовке Боба Райса. (В настоящий момент Райс заправляет фирмой, в которой работал Джереми. Насколько тесен мир, не правда ли?) Его первым проектом стал Klingon Academy для компании Interplay. В написании музыки к этой игрушке Инон привлек классический оперный голос и симфонический оркестр Сизтла. Вообще отношение к классике у Зура адекватное: почетное первое место занимает Бетховен. Второе и третье поделили (приятно отметить) Проко-

фьев и Стравинский. Это, конечно, не Моцарт с Вагнером, но тем не менее...
Что касается хитовых игр, то и тут просматривается закономерность: либо человек учится на профессионального пианиста, становится всемирно признанным музыкальным гением игрового мира и из него шедевры льются, как из душа вода, либо он играет исключительно на бала-лайке и губной гармошке, занимаясь тем, что всю сознательную жизнь пишет музыку к тетрису. Инону повезло занять почетное место в первой прослойке — на его счету такие хиты, как Fallout Tactics и даже сам Его Величество Baldur's Gate: Throne of Baal. Как видите, Зур практически повторил историю рождения гения в Соуле. Чего не скажешь о нашем последнем герое!

Итак, на авансцене появляется **Дэнни Пэлфри**, большой любитель Star Trek'a, автор музыки к Dark Reign, Imperialism, Pacific General, Star General и некоторым другим

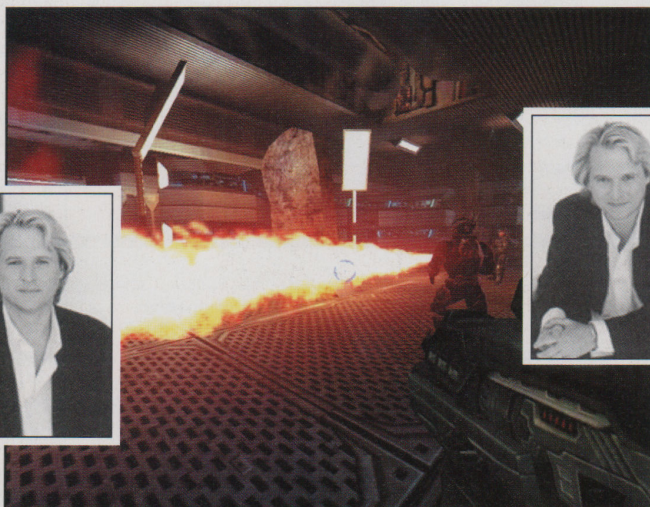
В свои девять лет, как только смог держать гитару,

Дэнни вцепился в нее мертвой хваткой так,

что никто не мог оторвать его от инструмента.

ные готические оперы Вагнера так и просятся в какую-нибудь эпическую игрушку в стиле фэнтези, а легкий Моцарт вполне подойдет к динамическим играм.


Наверное, это также послужило поводом для появления музыки Соула в глобальных игровых проектах. Действительно, Джереми есть чем гордиться. Одной из своих лучших работ он считает Total Annihilation, в разработку которой он был вовлечен дизайнером игры Крисом Тейлором. По сей день многие знают и помнят его именно благодаря этому проекту. Кстати, планку Джереми за это время вовсе не опустил. Нельзя не отметить, что Icewind Dale признана игрой, устанавливающей музыкальные нормативы для разработчиков, как минимум, на ближайший год. А для создания саундтрека к игре Sovereign от Verant Interactive был привлечен самый большой (за все время работы Джереми в игровой индустрии) оркестр — 100 человек. Композитор считает свою профессию очень важной и неотъемлемой для любой мало-мальски играбельной игрушки. Некоторые кинокритики отдают удачно подобранной музыке 50% успеха филь-



Подобно тому, как бравый парень поливает всех из огнемета, горячий талант композитора выплескивается на благодарную публику

играм. На неслабой подборке игрушек его схожесть с коллегами, о которых я писал выше, обрывается. Начисто! С юных лет Дэнни воспитывался на фольклоре Дикого Запада (Западная Вирджиния). Уже тогда его слух ласкала мягкая музыка всякого рода струнных инструментов (цимбалы, мандолины). В свои девять лет, как только смог держать гитару без посторонней помощи, вцепился в нее мертвой хваткой так, что никто уже не мог оторвать его от вожделенного инструмента. Несмотря на ужас родителей, мечтал играть в большой рок-группе. Попав в Бостонский музыкальный колледж Беркли, однажды оказался на концерте знаменитых джазовых музыкантов Сонни Роллинза и Майлза Дэвиса. После чего окончательно проникся идеями джаз-культуры и увлекся сочинительством музыки.

А вот в сотрудничестве с разработчиками и Дэнни не смог оторваться даже на полкорпуса от конкурентов. Все та же пресловутая студия звукозаписи, напичканная техникой, горькие будни обсуждения концепции игры с дизайнерами и прочее.

Какой же из всего вышеизложенного можно сделать вывод? А такой: с одной стороны, нелегко этим борцам невидимого фронта — мало того что по-новому ноты в рядок уложи, так еще и на сценарий положи! Да еще и так, чтобы не надоедала музыка-то. Чтобы в плеер просилась! Но, с другой стороны, как подумаешь, что чувствует человек, которому все это удалось, — завидно становится. Так что все, пошел ноты укладывать. Может, шедевр сотворю! Кто знает... 



СТОП, СНЯТО!

Рейтинг игрового кино

Андрей Трумен



Double Dragon

Год выпуска: 1993
Слоган: Зло получит по зубам!
В ролях: Роберт Патрик, Марк Дакаскос

Рейтинг:

Затейливо оформленный мордобой: два брата акробата, уличные банды, немного черной магии и гротескный перекачанный

мутант. Из легендарного автоматного файтинга до большого экрана не добрался почти никто, но легонькому как перышко боевику это ничуть не помешало. Два спортсмена охотятся за половинками восточного амулета, красивая бедная девушка с готовностью им в этом помогает, а алчный магнат-единоборец насылает орды одноразовых сподручных, но вы ожидали от экранизации «Каратеки» иззящ-

ных сюжетных перипетий? Между тем Марк Дакаскос — звезда почище Майкла Дуккоффа, того самого «Американского ниндзя 3», а Роберт Патрик — известнейший голливудский плейбой; наблюдать за их смазливо-напряженными мордашками — сплошное удовольствие. За один только кастинг Double Dragon заслуживает твердые четыре балла. Их он и получает. Удар, еще удар!



Final Fantasy: The Spirits Within

Год выпуска: 2001
Слоган: Мечты сбываются
В ролях: Текстуры и полигоны

Рейтинг:

Полнометражный Final Fantasy славен двумя моментами: головокругительным бюджетом

и тем, что он полностью нарисован на компьютере, — с точки зрения геймера, достоинства весьма сомнительные. Действительно, родственные связи с какой-то там консольной развлекательной меркнут по сравнению с визуальным правдоподобием героев. Персонажи фильма, словно Кай со льдинкой в сердце, холодны, но практически идеальны; еще чуть-чуть, и они

оживут. С премьерного показа Final Fantasy Том Хенкс отправился в ближайшую телестудию, защищать права тепловых актеров: он всерьез испугался, что компьютерные технологии отберут у него работу и зрителей. «Полно бузить, дружище, — добродушно охладил его пыл некто Спилберг, — пока это еще просто игра». Пока игра. Но будущее не за горами.



Super Mario Bros.

Год выпуска: 1993
Слоган: This is no game!
В ролях: Разномастные шаржи на итальянцев

Рейтинг:

Дорогое и провальное кино, хотя с аркадой, помнится, все было в точности наоборот. Братья Марио, фронтмены корпорации Nintendo, здесь сражаются с шкафоподобными змеепотами-

ми на громадных ярко-розовых мухоморах. Карикатурные макароны, они якобы спасают принцессу, но утверждать, разумеется, не возьмусь — для этого



пришлось бы смотреть до конца. А не хочется. Глядя на то, как супербрatки прыгают, «жестикулируют» бутафорскими усами и даже — о, ужас! — поют, хочется только зевать, широко и до хруста в перепонках. Пальцы танцуют на пульте джигу: Stop, Rewind, Eject. Из достопримечательностей можно отметить разве что приличный саундтрек: несколько композиций принадлежит группе Roxette. Некоторым нравится.



Street Fighter

Год выпуска: 1994
Слоган: Сверхразборка!
В ролях: Ж.-К. Ван Дамм, Кайли Миноуг

Рейтинг:

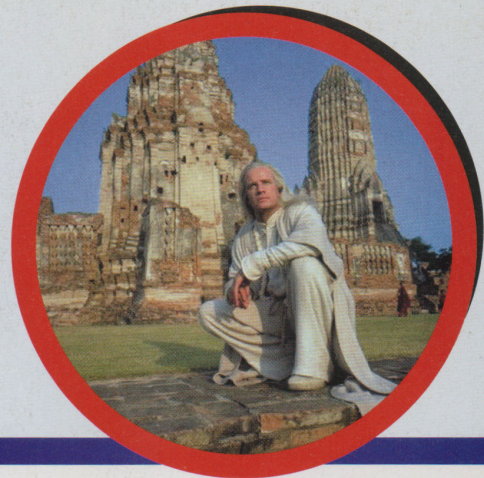
Вот чертовски приличная экранизация: молодой Жан-Клод Ван Дамм в косо нахлобученном берете, тонирующая Кайли Миноуг

с музыкальной растяжкой, классический злодей со шрамом — все один к одному. Сюжетно Street Fighter стопроцентно повторяет оригинал, но подобная безыдейность, если не сказать бессмысленность, идет ему только на пользу. Хорошие парни с грудничково-незамутненными лицами лупят столь же просветленных злодеев; ноги, руки, головы — все в ход. Диалоги исчерпываются необходимыми

ругательствами, хрупкие девушки в кровь избивают мясистых штангистов, суперудары попирают любые законы физики — все как всегда, но неинтерактивно. Выход ленты пришелся на расцвет славы Street Fighтер II, и фанаты валили в театры толпой. Смотрится она и сейчас: верный рецепт употребления — с колой, чипсами и друзьями. Поменьше сарказма, и вы обязательно втянетесь. Четыре балла.

Права на экранизацию сериала Tomb Raider были куплены за \$1 млн, реализованы за \$80 млн и принесли \$150 млн; Tomb Raider II уже находится в производстве. Блондин Duke Nukem нашел спонсоров и готов к переносу на целлулоид, на официальном сайте вовсю обсуждается: Сталлоне или Шварц? American McGee по часу в день ругается со сценаристами из-за Alice. Max Payne исследует Dolby Surround. Blizzard

судится с мейджорными студиями за марку Diablo: у мэтров свои планы касательно большого кино. Наконец 1 ноября в отечественном прокате стартует полнометражный Final Fantasy — абсолютно бесхребетный мультфильм, который тем не менее довел до истерики половину актерских профсоюзов. Что все это означает? Голливуд взят! Краткая хроника побед — только в ноябрьском «MegaGame».



Lara Croft: Tomb Raider

Год выпуска: 2001
Слоган: А кто такая Лара?..
В ролях: Ангелина Джоли, Дениел Крейг
Рейтинг:

Когда я вышел из зала, я был зол на себя, Голливуд и на Джоли. Спустя месяц кассета Tomb Raider заняла в видеоотеке достойную позицию, потому что



как ни крути, но это было отличное кино. Мне и правда понравилось, как знойная миссис Крофт шарахает из двух пистолетов. Понравались наряды, краски, города, капли пота на бицепсах, затравка и финал, и по боку аутентичность. Для фильма из Велликой Археологической Эпопеи

отобрали только филейные части, в том числе и те самые. Верноподданные крофтоманы уверждают, что родственные связи в The Movie безбожно перевраны, биографические факты не соблюдены и, главное, у бюстгальтеров настоящей Лары не пятый, а третий размер. Все верно, а как же иначе? Искусство — не зеркало действительности, а только увеличительное стекло.



Wing Commander

Год выпуска: 1999
Слоган: Догони. Прицелься. Вломи.
В ролях: Фредди Принц младший, Мэтью Лиалард
Рейтинг:

Галантная попытка угодить миллионам пилотов виртуального

Wing Commander серой мышкой шмыгнула мимо критиков и канула в Лету. Как оказалось, «игровые» видеофрагменты, сражавшие некогда наповал, совершенно не смотрятся в склеенном и ретушированном варианте. Хуже того, производят жалкое впечатление. Да и чего стоят хотя бы односложные имена, ко всему прочему емкие настолько, что сценаристы решились вложить в них разом все

личностные черты персонажа — Маньяк, Паладин и т. п. И вялый сюжет, безнадежно далекий от эталонной «Далекой, далекой галактики». И спецэффекты... Впрочем, спецэффекты хороши — Крис Робертс всегда умел подать космос со вкусом. Он придумал Wing Commander, он сделал Wing Commander, и однажды он снял его. Последнее было ошибкой. Красиво. Красиво. И скучно.



Mortal Kombat

Год выпуска: 1995
Слоган: Ничто в мире не подготовит вас к этому.
В ролях: Кристофер Ламберт, Робин Шу
Рейтинг:

Было время, когда Mortal Kombat был главным компьютерным боевиком, но сиквелы и сериалы изрядно подпортили ему репута-

цию. Исключительный пример портирования файтинга на большой экран — при транспортировке не повредилась ни динамика, ни герои. Mortal Kombat лихорадил шоу-бизнес несколько лет: снятый за гроши, он принес прокатчикам почти \$40 млн профиту. Копы, ниндзя и буддисты — кулак в кулак. Вечный горец Кристофер Ламберт — в привычных электрических всполохах. На кону — судьба планеты. Весь девятый пятый (речь, вы понимаете,

не про бензин) динамики района захлебывались технотреками с лейтмотивом «Fight!», но вместе с успехом самого Mortal Kombat сошла на нет и мода на киноверсию. Впрочем, через год выходит Mortal Kombat III — постановка, не скрою, перспективная. Снова бойня?



Resident Evil: Ground Zero

Год выпуска: 2002
Слоган: Секретные исследования. Смертельный вирус. Фатальная ошибка.
В ролях: Мила Йовович
Рейтинг:

Долгое время считалось, что анонсированный Resident Evil —

это fake, подстава, а смотрите ж, сбилось! Штурвал — у Пола Андерсона, создателя «Основного инстинкта», «Звездного десанта» и первого Mortal Kombat. На афише — Мила Йовович, тарыхая, из «Пятого элемента». В разбросанных по Сети трейлерах фигурируют жутковатые упыри, громадный ствол в руках нежной девушки и, понятно, мрачный готический особняк —

правильный Resident Evil никогда не выбирается на улицу. Пол Андерсон честно сознался, что не любит играть с телевизором, но все равно это будет один из главных кинорелизов года, бюджет зашкаливает за \$80 млн. Повторяется история с Tomb Raider: мы будем вовсю смотреть полнометражку, ругать и снова смотреть. Консольные братья, будьте настороже.



КРАСОТА

В мире зеленой слизи

Jackal

HELBREATH



Паспорт

HELBREATH

Жанр:
Разработчик:
Издатель:

RPG
Siementech Co.
Siementech Co.

URL

www.helbreath.com

Системные требования:

Процессор: Pentium II 400 МГц
RAM: 128 Мбайт
Видео: 2 Мбайт



У всего приятного на этом свете есть гнусная обратная сторона. Если сэкономить деньги на мороженое, то непременно општрафуют контролеры в троллейбусе. Если заниматься футболом, то в четверти по математике будет «неуд». Если накормить хомячков, то с голода сдохнет попугайчик. Увы, этот принцип мироздания открыт давно и не нами. Нам же остается только констатировать его раз за разом.

Вот, скажем, посмотрим на онлайн-овые RPG. Есть на свете Ultima, Everquest, Anarchy и даже Asheron's Call, в который, по непроверенным слухам, еще кто-то играет. Чем хороши эти игрушки? Да буквально всем: графика более-менее современная, сюжет никого не напрягает, экспа растет по известным наукам законам, да и теплую компанию для совместной зачистки мира от монстров или других игроков найти несложно. Но вот только расплачиваться за

участие в них приходится самими настоящими деньгами (а порой еще и только через банковскую карту, которая, увы, есть не у каждого игрока).

Что ж, имеется и другая крайность — абсолютно бесплатные MUD-серверы, к которым любой желающий может подключиться через такой же бесплатный MUD-клиент и блуждать хоть неделю без отдыха, не платя за это никому, кроме провайдера. Но вот с внешним видом у этих игр, мягко говоря, не очень... На большого, скажем так, любителя.

И вот, созерцая метания человечества между двумя этими крайностями, растаяли сердца у добрых корейских программистов из компании Siementech. Они решили облагодетельствовать человечество настоящей MMORPG, которая была бы и красивой, и в то же время бесплатной. Справедливости ради надо заметить, что не они первые и не они последние предпринимали такую попытку, но проверку временем практически ни одна из них не прошла.



Иногда обиск трупикив зеленой слизи приносит результаты, правда скромные

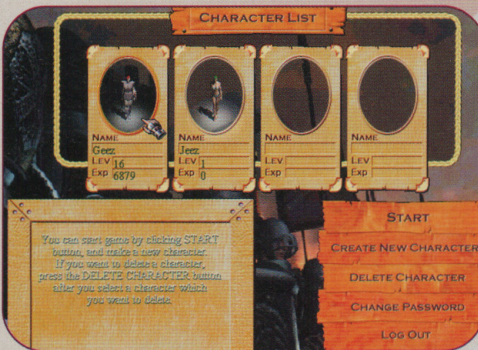
есть спасение. Запускайте Helbreath, не тывая в helbreath.exe, как положено, а через находящийся в той же директории helgame.exe. Отсутствие свежих патчей никак не сказалось на работоспособности: серверы нас опознавали, персонажи создавались и умирали,

а в инвентарном сундуке согревающей душу булькали заветные разноцветные жидкости...

Теперь короткий инструктаж перед боем. Helbreath — название мира, в который попадают все игроки. Не надо спрашивать, куда в нем подевалась вторая буква «L». Это неизвестно ни науке (которой в Helbreath'e все равно нет), ни религиям, которых на выбор целые

касается цвета волос и белья, то это привычно еще с незапамятных времен и серьезного ролевика не заинтересует. Куда существеннее распределить начальные поинты между базовыми характеристиками. Вот тут нас ждет первая неприятность. Очень, очень слабо отличаются между собой новорожденные маг и танк! Шесть показателей (Сила, Живучесть, Подвижность, Ум, Магия и Харизма) у нового персонажа находятся на самом низком уровне (10 очков из максимально возможных 200). Еще 10 дается на наше усмотрение. И все! Ни скиллов выбирать, ни перками запастись. Все придется делать своими руками. Ну ладно, где наша не пропадала...

На самом деле игровой процесс захватывает. По-



Каждый игрок в Helbreath может содержать до четырех персонажей

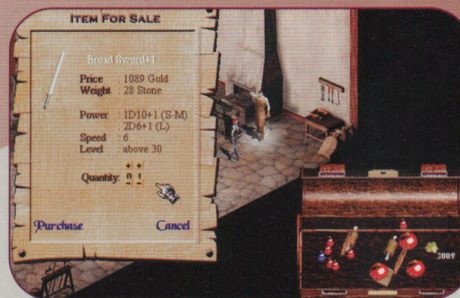
две. Чувствуете? Где есть магическое число «2», там всегда пахнет массивным кровопролитием, мечами типа «все +100» и богатой экспой. Не подводит это правило и в нашем случае. Как-то, давным-давно, поялялись в Helbreath'e два тамошних верховных божества — Eldiniel и Aresien. Как известно, когда боги ругаются — смертные дерутся. Незамедлительно были основаны враждующие культы, и некогда единая нация распалась на два осколка, непрерывно грызущихся между собой. А под шумок еще из какой-то местной Тмутакани вылезло Абсолютное Зло и начало неспешно истреблять аборигенов, не спрашивая их о религиозных пристрастиях. Вот ведь напасть...

Разработчики Helbreath постоянно убеждают потенциального клиента: главная задача его героя будет состоять в прекращении бесконечной религиозной войны. Не верьте! Как выяснилось уже на первых шагах, под этим понимается не дипломатия или просвещение темных масс, а примитивное истребление противника вплоть до последнего человека. При этом шансов достигнуть победы нет ни у кого: все новички распределяются между двумя враждующими фракциями примерно поровну, на чем и базируется, собственно, игровой баланс.

Ролевая система более-менее привычна и ничем не примечательна. Создавая нового персонажа (а всего на каждый аккаунт дается до четырех героев), нам позволяют его слегка отредактировать. Ну что



стоящему, сильно захватывает. Не потому, что интересно или красиво. Просто динамика навевает воспоминания о веселых древних аркадах вплоть до первого Diablo. Сейчас, увы, таких игр уже практически не делают, а жаль. Вот, выкидывают нашего свежеиспеченного героя в особом районе Helbreath'овского материка. Это что-то типа заповедника для выращивания молодых персонажей: монстры дохленькие, зато в достаточном количестве для наращивания первых левелов. Из инвентаря дается один-единственный тупой ножик, пара склянок с целительными настойками и карта, на которой отмечен путь к двум телепортам. Через них можно попасть в столицы двух враждующих наций, только спешить с этим визитом не стоит. Сначала следует обойти весь наш детский сад и накинута себе левелов этак десять. Да-да, это возможно!



Ну куда же деваться без основы всех онлайн-овых RPG — продажи награбленного добра?

Прелесть Helbreath — постоянный, непрекращающийся ни на минуту поток потенциальной экспы. При чем выдается она игроку не по факту выполнения квеста или, скажем, ликвидации подходящего по уровню монстра. Отнюдь, сообщения о падающих в вашу копилку поинтах будут поступать даже во время боя (более того, даже за неспешное прогуливание вдоль длинных стен опыт повышается). То же самое справедливо и для роста скиллов. Правда, в этом случае придется чуть-чуть поработать. Хотите увеличить навык в short sword? Ну так возьмите соответствующий предмет в мускулистую руку и потыкайте им кого-нибудь, хотя бы манекен в казарме.

Впрочем, кого тыкать — найдется. Ваш первый враг — зеленая слизь, веселыми стайками бегущая по тренировочной зоне. Весьма шустро, надо заметить, бегает! Бывало, подойдешь к одинокой слизюлинке, мечтательно смотрящей в небо, стукнешь пару раз дрынком — а н глядь, уже со всех сторон ее родня до третьего колена собралась и героя нашего потихоньку кушает. Приходилось ретироваться и отсиживаться за могучей спиной скупящегося около теле

лепорта охранника. Его, видно, слизь сильно уважает, потому что близко не подходит. Когда зарубленных зеленушек хватит на восьмидесятый уровень (кстати, каждый уровень приносит вашему персонажу фиксированных три очка, которые надо заранее распределить между шестью параметрами), пора сделать вы-

лазку и в большой мир. Там, правда, слизи не меньше, зато появляются и более продвинутые представители иномировой фауны: орки, гуляющие всегда толпой и всегда по прямой, плюющиеся огнем муравейчики, здоровенные големы... При чем далеко ходить, чтобы поохотиться за всей этой нечистью, не приходится: чуть ли не на пороге столичной мэрии героев радостно ожидает их экспа. Весело! Играется на одном дыхании, пока мышка от непрекращающегося щелканья не сломается или дисконнект не случится.



Столица «синеньких». Угадайте, кто это там ползет у нас за спиной?

А он, увы, случится и очень скоро. Нестабильность соединения — вот главный бич Helbreath, из-за которого продолжать играть в нее может только очень стойкий человек. Как назло, чуть ли не каждый раз разрыв случается во время боя. К чести разработчиков скажем, что восстановление связи происходит очень быстро; но бывает, что как раз каких-то секунд и оказывается недостаточно...

Графика в игре — так себе. Спрайтовая анимация в изометрической проекции, как было принято в жанре года три-четыре назад, не дотягивает до уровня Ultima Online или Diablo, хотя в пылу боя на это внимания как-то не обращаешь. Звук отстойный, но его просто можно выключить. Pkilling имеет место, но чтобы найти на просторах Helbreath других персонажей, иногда приходится изрядно побегать. А оно нам надо? Вон, вон экспа зеленая ползет, ату ее! MC



Карта в игре, конечно, очень стилизованно-фэнтезийная, но только совершенно неудобно ею пользоваться



ПРЕДВАРИТЕЛЬНЫЙ ПРОСМОТР

Здесь вы найдете обзор игр, выход которых ожидается в ближайшем будущем.

Знаете, за что мы в редакции так сильно любим могучих классиков великого русского языка? Пушкина, Гоголя, Толстого и Тургенева?

За то мы любим неслабых наших классиков, что они есть главные духовные отцы всех жанров компьютерных игр. Это буржуазные фальсификаторы истории гонят, будто все игры выдуманы князьями Гримальди в XIII веке! На самом деле князья Гримальди выдумали только игрушки типа «Тетриса» и «Лайнз» (а кто не верит, припомните витражи средневековых соборов). А все остальное порождено нашими классиками XIX столетия!

Действительно. «Преступление и наказание» Федора Михайловича — неслабый hack'n'slash с элементами RPG. «Война и мир» Льва Николаевича — очевидный родитель всех RTS. «Мертвые души» Николая Васильевича — классический квест. И так далее.

Но почему же не прижились игры на земле нашей русской? Почему перехватили инициативу забугорные буржуйские издатели и безыдейные разработчики? Потому что оторвались все-таки от игровой общественности наши классики, забыли про связь с народом. Разве мог честный русский геймер XIX века найти, скажем, в «Современнике» или «Северной пчеле» превью типа:

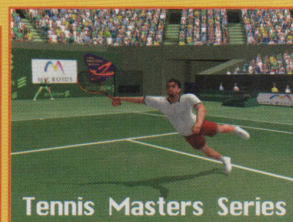
«Отечественный разработчик «Пушкин» объявил о скором завершении масштабного проекта «Капитанская дочка» — 3D-шутера от первого лица с элементами RTS»?

Не мог он найти такого превью, как ни бился!

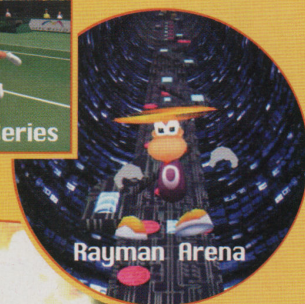
Вдобавок оторванные от народа классики злобно пренебрегали сиквелами и продолжениями. Гоголь, тот вообще уничтожил перед самым релизом «Мертвые Души III»! А Лев Толстой до конца отказывался работать над потенциальным хитом «Анна Каренина: Воскресение». Так и потеряла отечественная игровая индустрия передовые позиции...

Поэтому превью — вещь самая важнейшая! Важнее даже самой игры! А уж превью сиквела аддона продолжения — это вообще что-то... или кое-что... И этого всего у нас навалом!

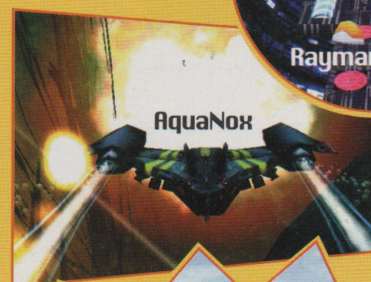
Петр Курков



Tennis Masters Series



Rayman Arena



AquaNox



Supercar Street Challenge



Comanche 4

СОДЕРЖАНИЕ

- 21 Heroes of Might&Magic 4
- 23 Supercar Street Challenge
- 25 Comanche 4
- 27 Deus Ex 2
- 30 AquaNox
- 33 Rayman Arena
- 35 Star Wars: Starfighter
- 37 Tennis Masters Series
- 39 The Thing
- 41 Warrior Kings
- 44 Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Ждем с нетерпением...



Deus Ex 2

Первая часть этой RPG потрясла геймеров, а что будет со второй — вопрос отнюдь не тривиальный. Сможет ли вновь получиться оригинальное и захватывающее приключение?

Warrior Kings

3D RTS в средневековом окружении. Экономическая часть игры проработана значительно более подробно, чем у большинства представителей жанра.



Comanche 4

Вертолет, как будто настоящий, и пыль поднимает, и гонит волны по воде, и кроны деревьев заставляет трепыхаться.



Star Wars: Starfighter

Перед нами аркадный симулятор, поэтому не стоит ожидать от него реалистичности X-Wing'a. Но это, скорее, приятно: не напрягаясь и не запоминая большое количество кнопок, полетать в открытом космосе и над неизведанными планетами.

Гомер на прогулке

Heroes of Might & Magic 4



Я провел эксперимент. Пошел в игрушечную лавку и попытался сосчитать коробки с различными инкарнациями Heroes of Might & Magic 2 и 3. Пальцев на руках не хватило. Когда я подключил к подсчету пальцы на ногах, меня выгнали из магазина. Но дело не в этом. Ма-разм крепчал, господа. НоММ 3 по количеству аддонов и прервасяческих дополнений уже давно общеголял «Красную угрозу» и «Тиберийское солнце», вместе взятые. Где же ваша совесть, дорогие New World Computing? Народ такого не потерпит. Фанатам сериала предлагаю выйти на улицы с транспарантами и воззвать к справедливости, ибо то, что я увидел под кодовым названием Heroes of Might & Magic 4, не проползает ни в какие рамки.

Денис Зельцер
aka Maxiden

Фетишизм — перманентная болезнь любого фаната. Если вы фанат, вы больны фетишизмом. Собираете наклейки с Малдером и Скалли, галстучки с Симпсонами, Ларисочка Крофт смотрит орлиным взглядом со стены, малыш Кирюша-Деци выглядывает из-под мышинного коврика. Фанатизм компьютерный порождает соответственно компьютерный же фетишизм: если в каком-нибудь аддоне или версии 1.002 появляется криво нарисованный за полчаса кем-то из дизайнеров персонаж с наспех придуманными именем и параметрами, ликованию в толпе фэнов нет предела. Ну это все так, к слову. А поговорим мы сегодня о новой игре из мыльной оперы Heroes of Might & Magic: НоММ 4.

Если на свет появляется (или готовится появиться, как в данном случае) продолжение некой всем известной игры X под оче-

и почитав пресс-релизы, мне удалось составить картину-иллюстрацию новшеств Heroes of Might & Magic 4, приведенную ниже. Сначала прочитайте факты. О выводах поговорим позже.

Доподлинно известно, что НоММ 4, так же как и раньше, будет походовой стратегией. Добавлено несколько новых городов и персонажей. Улучшена графика. Изменены геймплей и некоторые правила.

Начнем с графики. Все, хоть и немногочисленные, слухи о том, что НоММ 4 будет сделана в 3D, задавлены и раз-

вид на игровое поле изометрический, то есть сверху-и-сбоку вместо вида просто сверху в предыдущих частях игры. Разработчики гордятся своей находкой и утверждают, что «так оно



реалистичней будет». Художники основательно попарились над анимацией игрового пространства: множество симпатично анимированных деталей вроде колышущихся на ветру флагов,



Как всегда, огромные цветные шары и желтовато-песчаные кучки раскиданы по игровому пространству, символизируя полезные ископаемые... Гротескно

Доподлинно известно, что НоММ 4, так же как и раньше, будет походовой стратегией.

редным номером N, обычно принято писать, что в этой X номер N появится нового по сравнению с X номер N-1. Облазив сайты

веяны. Все тот же 2D engine, спрайты, плоские карты. Самое значительное новшество — изменен угол обзора карты, теперь

Паспорт

Heroes of Might & Magic 4

Жанр: походовая стратегия
Разработчик: New World Computing
Издатель: 3DO

URL: www.3do.com

Дата выхода: зима 2001 г.



Зимнее сражение. А тени, надо сказать, весьма симпатичные... Интересно, а что это там за механизированное чудовище под паука косит?



Все тот же 2D engine, спрайты, плоские карты. Самое значительное новшество — изменен угол обзора карты, теперь вид на игровое поле изометрический, то есть сверху-и-сбоку вместо вида просто сверху в предыдущих частях игры.



ДИАГНОЗ

Новый HoMM 4 лучше двух старых, привет HoMM-фетишистам, у куклы Барби появилась пара новых платьев и позолоченная раковина в ванной. Номер 4 не ознаменуется ничем принципиально новым. Графика — 2D «с вкраплениями». Одним словом, фанаты порадутся, остальные же будут проходить мимо, так же как сейчас проходят мимо разноцветных коробок с дополнениями к третьей части игры.

вращающихся мельниц и т. п. разнообразят мертвую неподвижность turn-based мира. Также в четвертой части игры будет реализована одновременная анимация сразу нескольких персонажей (в отличие от HoMM 3, где двигался только

один персонаж). Будут использованы и эффекты antialiasing и alpha blending, больше знакомые нам по трехмерным играм, которые сгладят изображение и сделают его более сочным. Игра будет работать в разрешениях от 800×600 до 1024×768.

Что касается геймплея, то есть собственно самого игрового процесса, то разработчики обещают коренные изменения в правилах, «революционный» подход вместо эволюционного. Во-первых, как и в третьей части, игроку доступным максимум восемь армий, но теперь число персонажей в каждой армии неограниченно. В Heroes of Might & Magic 4 будет 38 классов героев вместо 18 в HoMM 3. Еще одно значительное новшество — верхний уровень развития героев поднялся с 24 до 99 «условных единиц». Всего в игре будет 66 различных существ, каждое со своими уникальными способностями. Например, драконы смогут летать и поражать все вокруг смертоносным огнем, beholders — применять магию, причем в совершенно случайном порядке, циклопы сильны в ближнем бою и т. п. Еще одно значительное нововведение HoMM 4 — отсутствие сетки на игровом поле. В отличие от предыдущих игр, где движение, атака и все прочие действия производились при строгой ориентировке на сетку, наложенную на карту, теперь перемещения гораздо более свободные. Также изменились пропорции в размерах между различными существами и зданиями, например драконы могут быть в пять или даже десять раз больше других существ. Здания и постройки также будут гораздо больше по сравнению с персонажами.

Изменения коснулись и боевой системы. Допустим, если вы решили поразить героя, стоящего за лучниками, с помощью заклинания или стрелы, защитный кордон героя, то есть те же лучники, будет отбиваться и защищать его.

Заклинания в HoMM 4 пяти типов: Жизнь, Приказ, Смерть, Хаос, Природа. Герои могут одновременно обладать пятью различными основными навыками из девяти доступных, каждый из которых подразумевает обладание тремя дополнительными навыками. По мере того, как герой продвигается в различных умениях, он пройдет стадии basic, advanced, expert, master и grand master для своего набора навыков. Кроме пяти магических будут доступны четыре «обыкновенных» навыка: Разведка, Бой, Тактика и Благородство. С высокой Разведкой вы сможете быстрее передвигаться по карте, Бой даст вам преимущество и скорость в бою, Тактика позволит отдавать приказы и подчинять себе воинов во время сражений,

внешность и даже пол (!).

Для найма героев вы должны использовать такие ресурсы, как дерево, золото, руду, драгоценные камни, кристаллы и ртуть.

В финальном релизе семь больших кампаний, каждая со своей историей и предысторией, в ходе которых ваш герой совершенствуется и выполняет различные миссии. Каждая кампания будет состоять из нескольких сценариев, ведущих к завершению кампании.

Ну и маленькие дополнения — ваших героев смогут брать в плен и сажать в тюрьмы в других землях, и вы сможете посылать армии для того, чтобы их вызволять. В случае их смерти в «далеко от дома» вы сможете привезти «домой» могильный камень и воскресить героя из него.



По сравнению с HoMM 3 здания действительно стали значительно больше и симпатичнее. Интересно, как этот пейзаж выглядит, так сказать, «в действии»...

ну а Благородство — самый загадочный навык — поможет получать большие вознаграждения за выполненные задания.

Путешествуя по карте, вы наткнетесь на множество различ-

Вот, собственно, и все. Новшеств немало, из них вполне можно было бы сделать очередной аддон или версию 3.5. Все эти дополнения — косметика к порядку уже поднадоевшей физиономии

Путешествуя по карте, вы наткнетесь на множество различных городов — в игре их будет шесть типов, один из них Stronghold.

ных городов — в игре их будет шесть типов, один из них Stronghold, то есть крепость, город варваров. Варвары начинают с большим числом начальных умений, так как им недоступна магия. Вы сможете попасть в Stronghold, но вести себя там придется крайне осторожно.

Героев вы сможете нанимать в городских пабах и тавернах. Набрав армию из своих героев, вы сможете менять их имена,

Heroes of Might & Magic. На новую игру тянет слабовато. Одна из главных проблем HoMM 4 — явно устаревшая, хоть и в целом симпатичная графика. И никакого прогресса, только больше классов, больше игроков, больше всего. Но не лучше. Подскажите мне, в чем я не прав, товарищи HoMM-фанаты. Только дождитесь сначала зимы-2001, когда Heroes of Might & Magic 4 появится на прилавках. **ME**

На супермашинах по супергородам

Supercar Street Challenge

Виктор Расстригин
(rasst@yahoo.com)

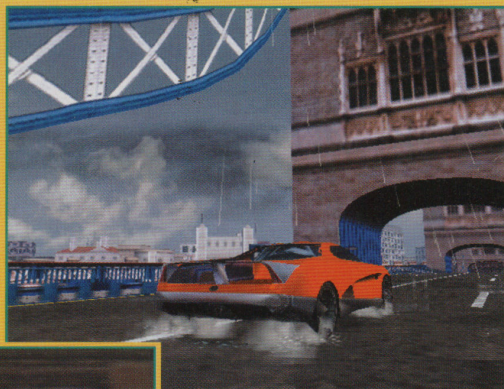
На устоявшемся игровом рынке иногда случаются потрясения: то какой-нибудь независимый разработчик переключается на профинансированную фирму, то появится новый, неизвестный до сих пор жанр, а то с треском провалится очередной «хит», навсегда позорив своего издателя. Видимо, сейчас такая встряска затронет патриарха автосимуляторов — Need for Speed: компания Activision выпускает очень похожую игру под названием Supercar Street Challenge.

Идея, лежащая в основе Supercar Street Challenge, — позволить не слишком богатым геймерам покататься на очень дорогих машинах. С этого начиналась и Need for Speed, хваставшаяся блестящими машинами за сотни тысяч долларов. В остальном игра не обещает стать чем-то выдающимся: это будут обычные аркадные гонки, которые не должны напрягать новичков и вряд ли будут восприняты профессионалами.

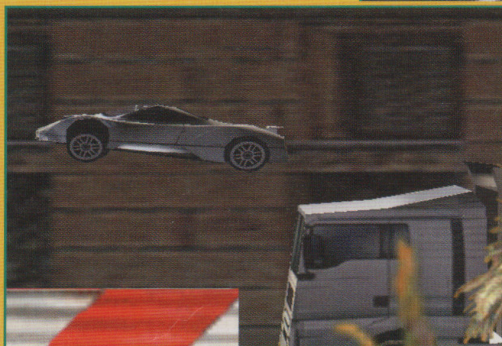
В игру попали 15 лицензированных машин. Это означает, что их реальные прототипы в данный момент катятся по одной из дорог мира или в ожидании своего часа сверкают отполированными до блеска ободами в каком-нибудь автосалоне. Я не буду приводить список моделей,

присутствующих, как и другие известные марки.

Кроме этого, разработчики обещают включить в окончательную версию несколько концепт-каров, то есть машины будущего, которые демонстрируют дизайнер-



В дождливую погоду опасно слишком сильно разогнаться. Тормоза могут подвести, и окажется дорогая новенькая машина в холодных водах Темзы или Сены



Это прямо-таки автосимулятор получается: машина не катит по дороге, а летит над ней, пугая несчастных водителей-дальнобойщиков

В первую очередь игра обламывает любителей покорить красивую и дорогую технику: в игре нет повреждений.

чтобы впечатлить осведомленных людей, поскольку для остальных их имена ничего не скажут, но парой громких имен вроде Ferrari и Pontiac поделюсь. Машины этих фирм (более того — последние их модели) в игре

свое мастерство автомобильных фирм и вряд ли когда-либо появятся на улицах. Их необычные очертания — всего лишь рекламный трюк, но от этого еще сильнее желание прокатиться на подобном чуде.

Таким образом, благодаря Supercar Street Challenge вы узнаете текущее положение дел на рынке эксклюзивных автомобилей, не отрываясь от компьютера, более того — не прекращая играть! Хорошее предложение? Но и это еще не все! Все также не меняя удобной позиции перед монитором, вы сможете отправиться в самые известные города мира: Лондон, Париж, Рим, Мюнхен, Монако и Турин.



Мосты в Лондоне достаточно широкие, чтобы промчаться по ним, не снижая скорости. А английских полицейских можно не опасаться: таковых в игре не имеется

аснопрм

Supercar Street Challenge

Жанр: Гонки
Разработчик: Exact Entertainment
Издатель: Activision

URL

www.activision.com

Дата выхода: декабрь 2001 г.



Благодаря Supercar Street Challenge вы узнаете текущее положение дел на рынке эксклюзивных автомобилей, не прекращая играть!

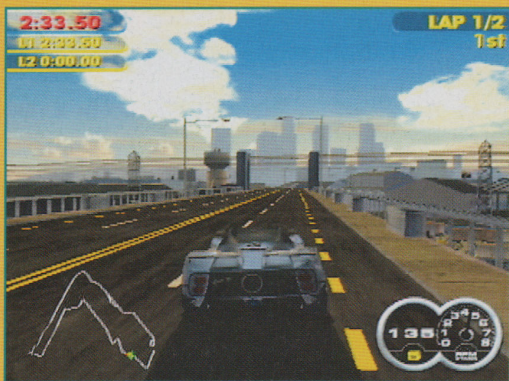


Автострады построили специально для тех, кто любит быструю езду, — для русских. Иначе говоря, это чисто российская игра



ДИАГНОЗ

Аркадный гоночный симулятор непонятного предназначения. То ли это рекламная акция производителей дорогих машин (только геймеры обычно на Ferrari за полмиллиона долларов не ездят), то ли попытка отобрать лавры у Need For Speed, но тогда где же суперповороты?



Прямой участок дороги — здесь лучше всего проявится мощь автомобильного двигателя. С довольным урчанием он разгонит нас километров до двухсот, и после этого останется лишь одна проблема — как вовремя затормозить перед поворотом

Если я правильно посчитал, городов вышло шесть, но разработчики обещают, что их будет на один больше. Какой же седьмой? Это то ли держится в тайне (сюрприз будет!), то ли просто забыли



На этот раз мы даже не нарушаем правил — на светофоре зеленый свет, перед поворотом скорость упала — не лихач, а прямо-таки примерный водитель

В игре доступны четыре режима:
чемпионат, одиночная гонка,
гонка на время, игра один на один
против другого гонщика.

сообщить. На улицах проложены 23 трассы, которые покажут, как дорожные машины выглядят на фоне старинных стен, ведь все упомянутые города имеют долгую и насыщенную историю.

Для тех, кому города покажутся похожими один на другой, предусмотрено несколько особых отличительных примет. В Париже, как можно догадаться, трасса не раз вильнет мимо Эйфелевой башни, а в Лондоне обязательно пройдет недалеко от Биг-Бена (возможно, удастся даже услышать бой часов).

Но по-настоящему разогнаться современные машины могут только на современных улицах, так что гонки пройдут не толь-

ко по исторической части городов, но и по удобно спланированным окраинам, где созданы все условия для скоростного движения.

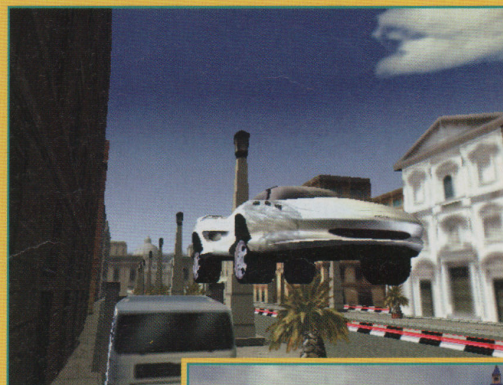
Из-за того, что модели машин для игры лицензированы, накладываются большие ограничения на то, что с ними можно сделать. В первую очередь игра обламывает любителей покорежить красивую и дорогую технику: в игре нет повреждений — ни отлетающих частей, ни вмятин на корпусе, ни разбитых фар! Другое ограничение —

на изменение вида машин: можно только менять цвет, но привесить антикрыло или поменять колеса не позволено. Впрочем для подобных экспериментов есть модели, которые не ограничены соглашениями с автопроизводителями, хотя даже в этом случае много-

сейчас они имеют полное право похвалиться тем достижением, что игра идет достаточно плавно, и при этом детали пейзажа не появляются на экране невесть откуда, а приближаются постепенно, как это и должно быть. И ими нигде не используется туман, чтобы скрыть, а затем убрать из сцены удаленные объекты. Камера позволяет обозревать дорогу из четырех положений: два вида от первого лица и два от третьего.

В игре доступны четыре режима: чемпионат, победитель которого определяется по результатам заездов на всех трассах; одиночная гонка; гонка на время, где никто не мешает развить максимальную скорость; игра один на один против другого гонщика. Последний режим пока возможен только вдвоем на одном компьютере, но впоследствии может быть реализован сетевой вариант, в том числе и через Интернет. Пока же сетевые возможности ограничены добавлением новых машин и запчастей к ним, которые периодически будут появляться на сайте Activision.

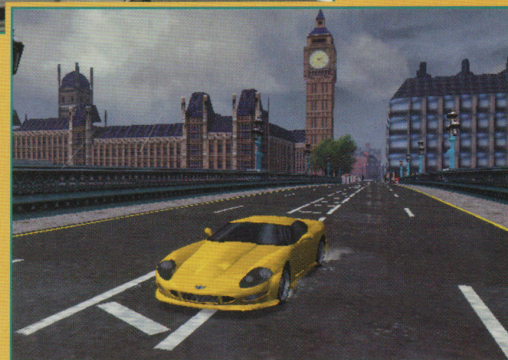
Для Supercar Street Challenge нет большого и красивого будущего. Игра демонстрирует великолепные машины, но ничего кроме этого предложить не может. До симулятора не дотягивает, для аркады скучновато, а для соревнований игроков друг с другом просто нет возможностей. Так и не понятно, для чего все-таки делают эту игру. MG



На тротуарах в кадрах растут пальмы — мы явно на Средиземноморском побережье. Это или Монако, или Рим... Впрочем, какая разница?

численные столкновения ничего плохого для машины не несут.

Над графическим движком разработчики обещают колдовать до последнего, оптимизируя и улучшая все, что только можно. Но уже



«Индейцы» наступают

Comanche 4

Сколько лет прошло, а по-прежнему американский вертолет Comanche остается героем компьютерных игр. Фирма NovaLogic готовит к выходу новую часть, теперь уже четвертую, симулятора этого вертолета и надеется впечатлить игроков превосходной трехмерной графикой и реалистичной моделью воздушной машины.

Виктор Расстригин
(rasst@yahoo.com)

Вертолетом управлять непривычно, особенно после космических и самолетных симуляторов. Там все было понятно: вперед значит вперед, назад — назад, в бок — в бок (ну или в особо извращенных случаях — разворот по крену). А в вертолете стоит попробовать лететь вперед, как тут же опускается нос и создается не очень приятное чувство, будто бы ты приближаешься к земле. К этому нужно привыкнуть.

Как бы то ни было, новое впечатление, если вы ни разу не сажались за штурвал вертолета, не помешает. И почему бы не начать тогда с самого современного симулятора, которым автоматически станет Comanche 4 после выхода? Почитайте, что предлагают разработчики в новой версии, и вы обязательно захотите ее попробовать. А тем, кто уже давно знаком с серией Comanche, будет неплохо наконец увидеть ее не в воксельном исполнении, а в обычном полигональном 3D с поддержкой акселераторов и сопутствующих им наворотов.

Новое веяние в графике повлекло поправки в соотношении симулятора и боевика. Теперь акцент перенесен на экшн-часть, которая вызывает больше восторгов у геймеров, чем реалистично выполненная физическая модель. Впрочем, симулятор, по уверениям разработчиков, составляет в игре ровно половину, так что Comanche 4 должен угодить всем.

Самое впечатляющее нововведение — реализация эффекта воздушного потока, который создается мощным вертолетным винтом. В жизни с этим просто: зависший близко от земли самолет поднимает пыль или прижимает траву, это происходит само собой, согласно законам физики. А в игре подобный эффект требует больших усилий.

Но разработчики самоотверженно бросились преодолевать

трудности и достигли потрясающего результата: вертолет, как будто настоящий, и пыль поднимает, и гонит волны по воде, и кроны деревьев заставляет трепыхаться. Уже одно это стоит того, чтобы увидеть, а ведь Comanche 4 предлагает еще и повоевать с врагами американской демократии по всему земному шару.

В игре шесть кампаний, в общей сложности насчитывающих тридцать отдельных миссий. Каждое задание однозначно и не предполагает отсбятины. Иначе говоря, прохождение кампаний линейное, но по ходу игры можно

авианосец, который явно что-то замышляет против США. А между этими крайними проявлениями находится большое число миссий, включая уничтожение складов, препятствие продвижению колонн техники, поиск пропавших летчиков и так далее.

Пейзажи, на которых можно увидеть стройный силуэт нашей винтокрылой машины, могут быть окрашены в совершенно разные цвета. Можно петлять в ядовитозеленых джунглях, срезая торчащие ветки пальм, или гонять снежные бураны по ледяным равнинам. Среди стального цвета небоскребов американских горо-



Глядя на картинку, можно сразу сказать: это не рыбка! Иначе не стал бы вертолет опускаться так низко, волновать поверхность воды и пугать рыбу

переключаться с одной многоэтапной операции на другую.

Модель RAN-66 Comanche, которая используется в игре, приспособлена для разных целей. Это боевой разведывательный вертолет, а значит ему и скрытные операции по плечу, и мощные налеты на вражеские объекты. Выбирать можно от миссий сопровождения, например, президентского лимузина до прямой военной атаки на иностранный



дов можно поиграть в догонялки с террористами, в пустыне — замести красным песком целый

Паспорт

Comanche 4

Жанр: симулятор

Разработчик: NovaLogic

Издатель: NovaLogic

URL: www.novalogic.com

Дата выхода: ноябрь 2001 г.

Новое веяние в графике повлекло поправки в соотношении симулятора и боевика. Теперь акцент перенесен на экшн-часть, которая вызывает больше восторгов у геймеров, чем реалистично выполненная физическая модель.

Летит наш Команч в голубом небе над зелеными пальмами, постреливая ракетами по невидимым врагам. Благодать, да и только!



Не обязательно задание связано с войной. Вот, например, большой шишке, отправившейся на отдых на Карибское море, тоже нужно прикрытие с воздуха

караван с оружием. Но это все шуточки, когда времени хватает, а когда его нет, применяются другие средства.

Вооружение вертолета составляют двадцатимиллиметровая пушка и несколько типов ракет, в том числе с тепловым и лазер-

Кроме того, есть и вертолеты различных моделей, и танки, и джипы с крупнокалиберными пулеметами, а на море — большое множество кораблей, от катеров до крейсеров.

Каждому истинному геймеру этот список должен внушать не страх, а нетерпение: это ж сколько можно взорвать, сжечь и потопить! Только одно препятствие встречается на пути уто-

Симулятор, которого обещано 50% от игры, в явном виде представлен только реалистичной трехмерной кабиной, набитой индикаторами, лампочками, кнопками и тумблерами. Вроде бы она соответствует настоящей, но я не проверял. Что касается остального, то сказать что-то о физике, не видя и не пробуя игру, нельзя.

Частично можно определить точность модели по управлению,

Вертолет, как будто настоящий, и пыль поднимает, и гонит волны по воде, и кроны деревьев заставляет трепыхаться.

ления жажды разрушать — раз-работчики, то ли по лени, то ли по недомыслию не реализовавшие такую фичу. Будьте спокойны! Comanche 4 создан людьми понимающими, и мир игры позволяет разнести практически все. Много-численные здания, машины, деревья — расстреливайте их до посинения, если не жалко патронов. Все взорвется, разлетится в щепки, обуглится и осыпется. Даже на земле будут оставаться следы от пуль и снарядов.

которое сделано упрощенным, — стандартная для шутеров рас-кладка WASD и мышь, чтобы смотреть вокруг. Наверное, этого недостаточно для полной имитации вертолета, но я не эксперт в подобных вопросах. Зато знаю, почему так было сделано: все по той же причине — максимум удовольствия от игры, что определяется, в частности, удобством управления. К тому же в Comanche 4 есть средства для сетевых батальи, а этот режим требует скорости и привычки, а что может быть привычнее родной раскладки?

Играть несколько человек (всего до 16 одновременно) могут

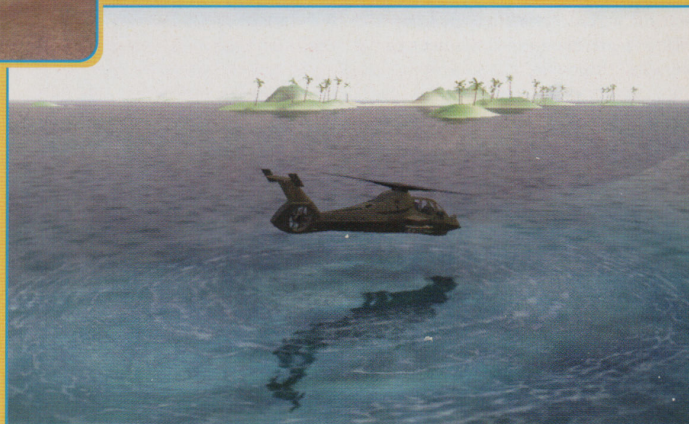


Мир игры позволяет разнести практически все. Многочисленные здания, машины, деревья — расстреливайте их до посинения, если не жалко патронов.



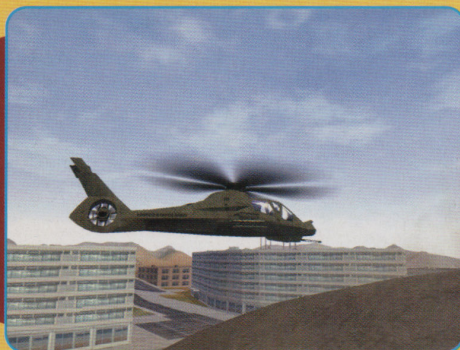
Вот так надо воевать: две ракеты — два сбитых вражеских вертолета. Хотя нет, обе пошли в одну цель... А жаль, дубль бы сделать!

ным наведением. У врагов арсенал гораздо богаче, так что опасностей при выполнении поставленных задач будет немало. В полете могут встретиться даже реактивные истребители, но самое неприятное, по-видимому, это солдаты со стингерами. Они плохо заметны, потому что мелкие, но пущенная ими ракета способна полностью вывести из строя двигатель.



Это чистой воды показуха. А показывают то, как вертолет не только воду колеблет, но еще и тень на нее отбрасывает и собственное отражение колышет





База США где-то в Европе. Отсюда вылетает на очередное задание наш вертолет. Что нужно сделать, я вам не скажу, потому что задание секретное

как по локальной сети, так и через Интернет, хотя в последнем случае, скорее всего, придется пользоваться услугами собственной игровой службы NovaLogic—NovaWorld. Но вряд ли такой вариант будет иметь спрос в России: не с нашей связью летать на вертолетах в Интернете.

Comanche 4 должен появиться в продаже в ноябре. Будет интересно выяснить, с пользой ли прошли три года со дня появления предыдущей игры серии — Comanche Gold. Сейчас настроечные оптимистические, и вряд ли оно изменится. У нас будет новый вертолетный симулятор, которому предreshено стать лучшим. MG



ДИАГНОЗ

Comanche 4 легко можно назвать первым, потому что этот симулятор вертолета с прежним Comanche имеет мало общего: он полигональный, впечатляюще красивый и более аркадный. Лучший выбор в своем жанре.

Второе пришествие

Deus Ex 2



Когда игра признается одним из главных событий года, ей суждено получить продолжение. Этот простой вывод можно сделать, даже не занимаясь долгими логическими выкладками, достаточно взглянуть на ряд удачных проектов и посчитать, сколько из них остались в гордом одиночестве. Поэтому никакого сюрприза в появлении Deus Ex 2 нет. Первая часть этой необычной RPG потрясла полусонных геймеров, уже привыкших играть в хорошие, но немного приевшиеся ролевушки, а что будет со второй — вопрос отнюдь не тривиальный.

Действительно, сможет ли вновь получиться оригинальное и захватывающее приключение? Дорога уже проторена, и придумать что-то новое трудно. Зато есть много возможностей улучшить прежние достижения, и именно этим занимаются в данный момент в Ion Storm.

Несмотря на вполне приличное (в смысле разнообразия, а не соответствия моральным нормам) поведение игровых персонажей, которое каждый мог оценить, проходя Deus Ex, это еще не со-

вершенство. Основной недостаток — жестко определенный характер действий врагов и небольшое число вариантов реакции обычных NPC. Именно от подобной предопределенности разработчики постараются избавиться в первую очередь. Для этого будет усилена зависимость поступков того или иного субъекта от жизненных принципов игрока.

Можно предположить, что продолжится и дальнейшее «освоение» виртуального героя.



Интересно, кто это будет? Может, тот самый загадочный женский персонаж, который составит конкуренцию старому другу Джеси? Тогда у него нет шансов, геройствовать в игре будет именно она

Виктор Расстригин
(rasst@yahoo.com)

Паспорт

Deus Ex 2

Жанр:
Разработчик:
Издатель:

RPG
Ion Storm
Eidos Interactive



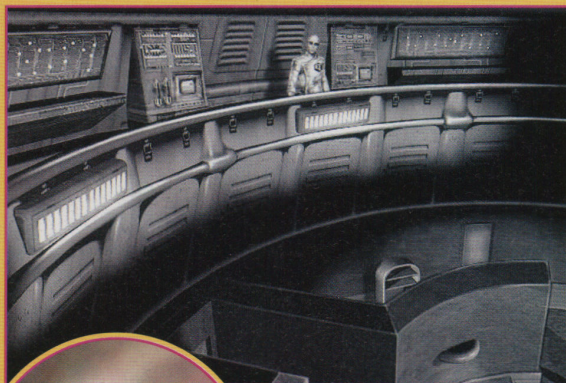
www.eidos.com

Дата выхода:

конец 2002 г.



Способов выполнения квестов прибавится, и нелинейность всего сюжета возрастет, а поэтому появится больше желания пройти игру повторно.



Пока есть только концептуальный рисунок лаборатории, но в игре она будет выглядеть практически так же

случиться, будь движок другим (это важный момент, поскольку даже сейчас игра более чем на год отстоит от дня выхода).

Что касается качества, то от его недостатка используемый движок не страдает. Все современные спецэффекты наличествуют, и красота получаемой картинки будет зависеть только от таланта дизайнеров. Первые примеры их усилий можно посмотреть на скриншотах. Их не так много, но для самого общего впечатления хватит.

Следует ожидать улучшения физической модели мира. Законы природы и ранее соблюдались в достаточной степени, но есть примеры, скажем, Blade of Darkness, которые доказывают, что можно сделать и лучше. Если разработчикам хватит времени, желания и терпения, Deus Ex 2 станет самой реалистичной игрой всех времен и народов... пока че-



К навывкам таскать ящики наверняка добавятся еще какие-нибудь полезные, позволяющие проникать в нужное место самым непостижимым образом. Способов выполнения квестов прибавится, и нелинейность всего сюжета возрастет, а по-

скудные сведения касаются лишь завязки сюжета: Deus Ex 2 начинается там, где закончилась предыдущая часть. Более определенно сказать ничего нельзя, и даже самый первый вопрос — какое же из трех окончаний стало основой продолжения — остается без ответа.

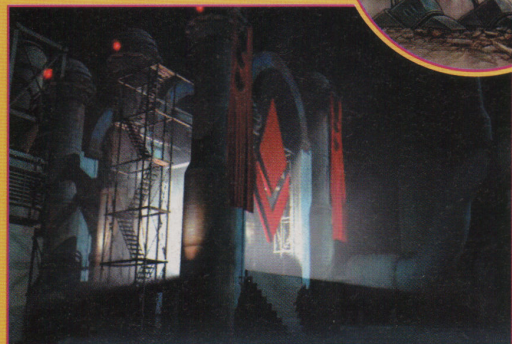
Вероятно, в далеком будущем и появится некая многопользовательская версия Deus Ex, пока же он останется игрой для героев-одиночек.

Техническая сторона нового проекта все так же строится на движке от компании Epic. Используется обновленная версия Unreal Warfare, которая в первую очередь предпочтительна тем, что хорошо знакома программистам, работавшим над Deus Ex. Нет необходимости заново разбираться в технологических особенностях, достаточно просто ознакомиться с новинками, а значит, работа будет выполнена быстро, и игра дойдет до нас раньше, чем это могло бы

рез много лет кто-то не превзойдет и этот рекорд.

В наследство от Unreal, игре достались мощные сетевые возможности. Ходят слухи, что им тоже найдется применение, хотя основные усилия в любом случае сосредоточены на одиночной игре. Этот принцип останется основополагающим, и благодаря ему игра будет достойна своего имени. Вероятно, в далеком будущем и появится некая многопользовательская версия Deus Ex, пока же он останется игрой для героев-одиночек.

На сегодняшний день игра практически ни одного своего секрета не открыла. Идет обычная работа, многочисленные результаты которой будут появляться ближе к дате релиза, а она еще очень далека. Сроки выхода Deus Ex 2 заставляют серьезно задуматься, что же рождается в недрах Ion Storm. Для простого продолжения следующая часть готовится чрезмерно долго, значит, это будет не наспех сляпанный клон, а не менее значительная игра, чем основоположник серии Deus Ex. Поэтому о Deus Ex 2 нужно говорить уже сейчас, следить за продвижением и развитием проекта и верить: впереди нас ждет большой сюрприз. А когда будут известны изумляющие подробности, наш журнал обязательно их сообщит. **MG**



Центральный вход в штаб некоего тайного ордена. Сомнительно, чтобы в таких темных местах вершились добрые дела

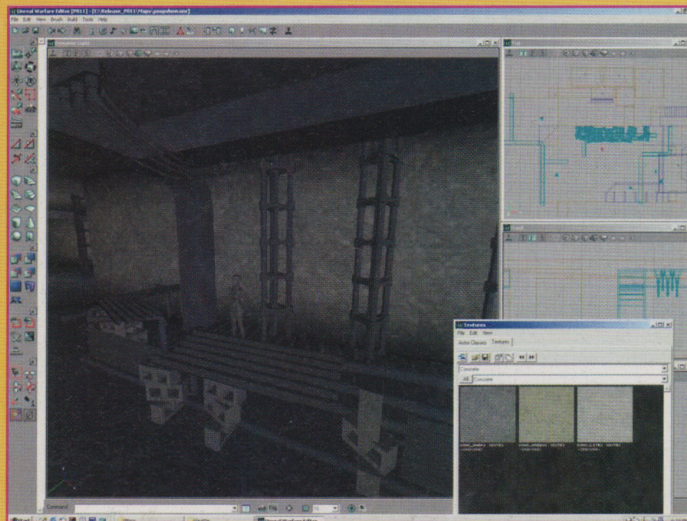


Старая добрая штурмовая винтовка. С такой игрушкой и порцией удачи можно атаковать противника с любой стороны



ДИАГНОЗ

Продолжение лучшей ролевой игры 2000 года не может быть плохим. Новые приключения, новые персонажи и новый мир — что еще нужно для счастья? Сейчас известен лишь один недостаток Deus Ex 2 — выходит нескоро, но со временем это исправится.



Медленно, но верно из набора полигонов получаются обширные уровни, по которым нам предстоит бродить в не столь отдаленном будущем

ЗАК

ОХОТНИК С ЧУЖОЙ ПЛАНЕТЫ

Это крутая action adventure с великолепной графикой.

Во время межгалактического перелета корабль Зака получает значительные повреждения и совершает аварийную посадку на неотмеченной на карте планете. Зак должен отремонтировать свой корабль в этом захолустье, которое находится на грани испарения от нависшей сверхновой звезды.

С ограниченными ресурсами, находясь в постоянной опасности, Зак должен применить все свои военные навыки, приобретенные годами, только лишь для того, чтобы выжить на этой странной планете, которая находится во власти древней религии и невиданной магии, где ничего не похоже на то, коим оно является...



JoWood
Productions



ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА



Reflexive

г. Челябинск
Ул. Цвиллинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул. Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул. Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

г. Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклай
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно-Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

2001 JoWood Productions Software AG. All Rights Reserved. ©2001 «Руссобит-М».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»: тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru;
адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; заказ дисков через интернет: shop@russobit-m.ru
телефон технической поддержки: 212-27-90; e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru



Подводная одиссея команды неКусто

AquaNox



Надежда Величай
aka Pekveninos

Паспорт

AquaNox

Жанр:

Разработчик:

Action

Massive

Development

Издатель:

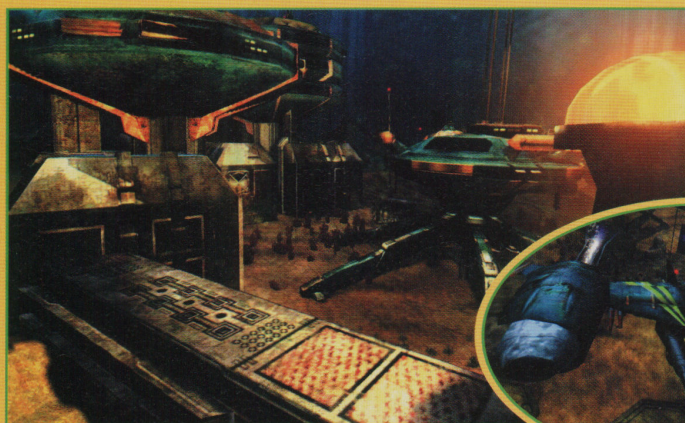
Fishtank Interactive

URL

www.massive.de

Дата выхода:

ноябрь 2001 г.



Мы знаем, город будет, и водорослям цветсть, когда такие люди в стране подводной есть! А заборчик-то, сдастся мне, совсем не для красоты построили

придется не на легендарном Suscibus'e, а на менее продвинутой жестянке с моторчиком. Хотя, если честно, достанется вам не такая уж и развалюха. Лично я на такой покатаюсь бы с превеликим удовольствием. Но одно дело кататься, а другое — вершить великие дела. В любом случае в процессе прохождения всех 25 миссий вам предоставится масса возможностей поднакопить

деньжат и приобрести что-нибудь более соответствующее вашим вкусам, благо выбор имеется и не маленький: девять типов субмарин; одна другой краше и новорочнее, отличающихся не только внешне, но и по своим основным характеристикам — быстротой, вооружению, присутствующему на борту, и, естественно, степени защищенности.

Что касается самого вооружения, то и оно представлено во всем своем многообразии. Это и торпеды, и плазменное оружие, и два вида лазеров. Например, «Вендетта» — стандартная оружейная башня, с которой вы познакомитесь с самого начала. Имеются три разновидности «Вендетты», возможности апгрейда которых зависят от используемого варианта. Некоторые типы вооружения взяты непосредственно из Archimedean Dynasty, с некоторыми

доработками и небольшими изменениями. К подобным экземплярам относится Doom Mortar — дальноточное оружие, являющееся одним из наиболее мощных, обладающее жуткой убийной силой, стреляющее электромагнитными импульсами. Конечно, все средства уничтожения себе (и не только) подобных отличаются по дальности, убийной силе, скорости перезарядки, точности попадания в цель. Некоторым из них обещана такая полезная фишка, как наличие zoom'a для увеличения точности стрельбы. В данный момент на сайте AN можно ознакомиться с шестью различными видами оружия, но разработчики заверяют, что это не предел, и на строгий суд геймеров будет предоставлено еще несколько экземпляров.

Кроме вашего героя в игре присутствует еще более дюжины всевозможных персонажей, принадлежащих к различным



Вот так вот они и жили, то есть не они, а мы, и не жили, а будем жить, по последним предсказаниям ребят из Massive Development. А что? Могло быть и хуже

САМОГОНКИ

Samogonki.ru



Для тех, кто догоняет:
крутые **ПОШАГОВЫЕ ГОНКИ**
от непредсказуемых **К-Д ЛАБОВ!**

НО!!!

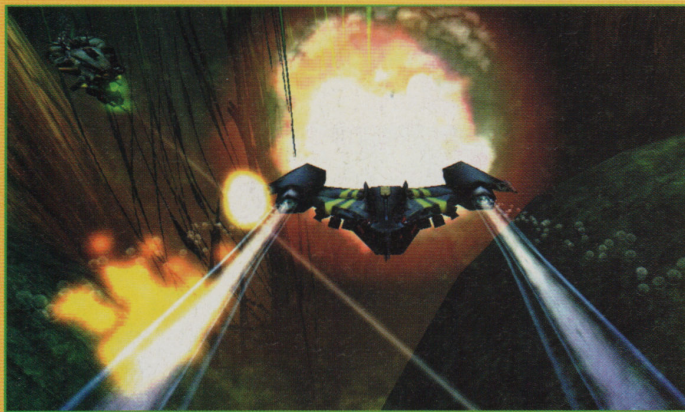
Фанатам аркадных безумств
и яростных перестрелок
REAL-TIME гарантирован!

1C®
ФИРМА «1С»



К-Д ЛАБ

**Самые популярные программы для домашних компьютеров
В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»**



Ёпрст! Ну откуда ты взялся на мою шилду?! Я тебя трогал? Нет. Ну то-то. Сам напросился, пеняй теперь на себя. Оно ж не только красиво, но и больно, когда по тебе прямой наводкой да из всех орудий



Игра в основном ориентирована на одиночные миссии: найти и уничтожить противника или охрана основных транспортных путей от массированных атак вражеских подводных лодок.



ДИАГНОЗ

Что нас ожидает? Учитывая то, что Archimedean Dynasty была отнюдь не плохой игрушкой, немцы — народ дошлый и аккуратный, индустрия компьютерных игр не стоит на месте, а развивается, можно с большой долей вероятности предположить, AquaNox займет не последнее место по количеству проданных экземпляров. Так что ждите да обрящете, благо релиз уже практически на носу.

группам подводных жителей, имеющих различные статусы и род занятий и живущих в разных частях мирового океана. Однако все они будут так или иначе пересекаться с вами в процессе игры, так как большинство из них являются вашими непосредственными подчиненными по ANNSCAT (Annihilate Scattered Units). Вся акватория мирового океана поделена между шестью различными группировками, имеющими свои столицы и второстепенные подводные города-станции. Атлантическая федерация — основанная некоторыми членами НАТО демократическая респуб-



лика, расположенная на территории северной Атлантики. Tornado Zone находится в восточной части Тихого океана, вдоль побережья Южной Америки, и простирается от Гавайев до Огненной Земли. EnTrOx — интернациональная промышленная компания-империя, которая занимает пространство недалеко от Флориды, является одной из самых влиятельных и технически развитых частей океана. Shogunate — наиболее могущественный блок, расположенный на территории от восточной части Тихого до Индийского океана, объединение народов Китая, Японии и других стран юго-восточного региона Азии со строгой иерархической

структурой с уклоном в военную область. Clansunion — разнородная федерация, занимающая территорию Индийского океана и простирающаяся далеко на юг. Bionts — разрозненные юнitys, принадлежащие некогда могущественной группировке, присутствовавшей еще в AD, о которой так ничего доподлинно и не стало известно (наверное, у ребят из Massive Development не хватило фантазии на то, чтобы изобрести какое-нибудь правдоподобное и вполне исчерпывающее объяснение ее происхождения).

Естественно, что различным частям мирового океана присущи свой собственный ландшафт, плотность воды и растительность. Разработчики постарались на

дегтя. Собственно в качестве системного требования для AquaNox заявлена GeForce 3. Не хило, да? Что же, обладателям более скромного железа остается только надеяться, что на их машине все же будет выглядеть довольно прилично и не станет уж очень тормозить. Конечно, нам обещают, что так и будет, но... что-то лично мне в это не сильно верится. Сама игра сделана на новом движке от MD krass™ Engine, о нем вы тоже можете почитать на сайте Massive Development, конечно, если это вам интересно. Интерфейс удобен и прост. Самой примечательной фишкой можно считать наличие Force Feedback'a. Кому как, а лично мне это нравится.

Вся акватория мирового океана поделена между шестью различными группировками, имеющими свои столицы и второстепенные подводные города-станции.

елаву, отображая все разнообразие подводного мира. И, надо признать, это у них вполне получилось, хотя... во всякую бочку меда игроделы всегда умудряются сунуть БАААААЛЬШУЮ ложку

Игра в основном ориентирована на одиночные миссии: найти и уничтожить противника или охрана основных транспортных путей от массированных атак вражеских подводных лодок. В ряде миссий вам будут преданы ведомые, способные оказать посильную помощь, а не путающиеся под двигателями вашей субмарины. По крайней мере, так нам обещают создатели AquaNox. Мультиплея в игре также предусмотрен. Мой любимый-обождаемый deathmatch (единственное, что заставляет меня мириться с FPS'ами), командное месилово и охота за флагом в различных ее вариациях. Так что скучно не будет. **MG**



Кэп, вижу цель. Прикажете стрелять? Ой, что это я? Я ж и есть кэп собственной персоной. Ну-с, слушай мою команду. Первое орудие, пли! Второе, товась!

Quake отдыхает...

Rayman Arena

Наш дорогой симпатяшка Рэйман решил стать мультиплеерным. Меня привлекает, с какой упрямой настойчивостью игровые фирмы превращают свои успешные проекты в развлечение для нескольких игроков одновременно. Вот теперь этой участи дождался и Рэйман, получивший ни много ни мало свой собственный аналог третьего «Квейка» с соответствующим названием Rayman Arena.

Виктор Расстригин
(rasst@yahoo.com)

Это, конечно, громко сказано: аналог «Квейка». Естественно, никакими кровавыми разборками в новой игре и не пахнет. Да и странно было бы ожидать неоправданной жестокости и сверхреального количества крови от доброй детской аркады. Arena для Ubi Soft — набор гоночных (или лучше сказать, беговых) трасс и нескольких уровней соревнования друг с другом по количеству выбитых из врагов очков.

Беговых трасс в игре около 16, и это не трасса автомобильного симулятора — здесь нет однозначно определенного пути. Каждый игрок сам выбирает, какой дорогой добираться от старта до финиша. Можно пройти легким, но ужасно долгим путем или выбрать покороче, но и опасностей тогда станет больше. Поскольку вся трасса достаточно длинная, каждый этап можно проходить с различной степенью сложности. Например, если вы оказались позади, будет неплохо преодолеть несколько смертельных ловушек и за счет этого оказаться первым в общем зачете. Однако каждая ошибка на таком пути станет роковой.

И не обязательно препятствием будет какое-то хитроумное устройство: отточенные топоры,

плату набранными очками можно открыть тайный проход. Так что задачи на ловкость можно заменить поисками вещей, приносящих игроку дополнительные очки и в огромном количестве отнимающих драгоценные секунды.

Не забывайте и о грязных трюках, которые хоть и не ускользнут от вас, но зато замедлят противников. Первым оказавшись у неработающей ловушки, вы можете ее снарядить, чтобы вся ее вредоносность обрушилась на следующего за вами. Тогда ему придется поломать голову, что лучше: испытать на себе неприятные последствия вашего сюрприза или попытаться обойти его либо трудным, либо длинным путем. Ну а раз вам можно так поступать, не ожидайте честной игры и от других. Однажды придет ваш черед выбирать меньшее из двух-трех зол.

Для тех, кому бег по пересеченной местности не приносит

ниги, бластеров и пулеметов, а кулаками. И смысл «дефматча по-реймановски» — собрать большее количество очков, а не расстрел врагов, хотя именно из них очки и добываются... В общем очередная заморочка: игра с насилием, не пропагандирующая насилие. Видимо, бывает и так, и Rayman Arena тому пример.

Во время сражения игрокам доступны не только кулаки, но и дополнительные возможности, в просторечии именуемые power-ups. Это могут быть усилители, усилители, упрочнители и прочие «у». И опять-таки множество ловушек, в которые так приятно завести своего врага.

В классическом аркадном стиле решена доступность уровней. В свежее установленной игре сражаться можно только на



Демонстрация разных подходов к игре: один выбирает короткий, но сложный путь на большой высоте среди острых колючек, другой спокойно бежит по травке, не подвергая себя опасности

Для тех, кому счастье составляют аккуратные горы трупов, что-то похожее предложит режим шутера с его 13-ю аренами.

тяжелые плющилки или острые копы. Путь может оказаться непростым просто из-за прыжков, подтягиваний и висения на магическом кулаке, например длинная дорожка из площадок и уступов над пропастью или скалистый карниз, охраняемый свирепыми монстами.

К этому нужно добавить особые места, где за определенную

большую удовольствие, а счастье составляют аккуратные горы трупов, что-то похожее предложит режим шутера с его 13-ю разнообразными аренами. Но еще раз напоминаю: никаких кровавых сцен не будет, поэтому горы трупов, упомянутые секунду назад, не более чем образное выражение. Рэйман расправляется с врагами не с помощью ракет-

Паспорт

Rayman Arena

Жанр: аркада

Разработчик: Ubi Soft

Издатель: Ubi Soft

URL: www.ubisoft.com

Дата выхода: конец 2001 г.



Есть режим, который для «квейков» не предусмотрен, — вдвоем на одном компьютере с разделенным пополам экраном.

трех аренах-трассах. После их покорения откроется порция новых, после прохождения этих — следующая, и так до самого конца, пока все уровни не станут доступными. Это должно поддерживать интерес игроков на протяжении долгого времени.

Чтобы всем хватило персонажей, в Rayman Arena разрешили выбрать в качестве своего героя не только самого Рэймана, но и еще семь сказочных существ. Все они знакомы по предыдущим версиям и будут привычны тем, кто давно играет в этот сериал. Каждый герой обладает индивидуальным характером,

и не верить им оснований нет. Так что вы узнаете много нового о мире Рэймана и полюбите его еще сильнее.

Тот минус, который постоянно вспоминается мне со времен Rayman 2, —



Рэйману удалось вырваться вперед, и это правильно: если догонят, ему сильно накостыляют за все те гадости, что он устраивал по дороге



И снова вопрос выбора: то ли несколько долгих секунд готовиться к смертельно опасному прыжку, то ли беззаботно катиться по гладкой дорожке, медленно, но верно приближаясь к финишу

ужасное управление. Оно было совершенно непригодно для PC, и только джойстик кое-как спасал положение. Боюсь, ничего хорошего нельзя ждать и от Rayman Arena, хотя надеюсь, что если не ввели в игру настройку клавиш, то хотя бы раскладка клавиатуры стала более удобной и близкой к обычным шутерам.



А вот и награда за пройденные испытания: Рэйман, который выбрал тяжелый путь, может спокойно корчить рожи отставшему сопернику

Каждый игрок обладает индивидуальным характером, стилем игры и обучается различным навыкам, которые дают ему преимущества перед противником.

стилем игры и обучается различным навыкам, которые дают ему преимущества перед противниками. Ну а раз противники тоже в чем-то имеют превосходство, то победа зависит от умелого сочетания собственной ловкости и разумного использования сильных сторон своего персонажа.

Движок игры заимствован от Rayman 2, и в этом есть как плюсы, так и минусы. Плюс — трехмерная графика, достаточно красивая и быстрая. О минусах — чуть позже. Уровни во многом навеяны вторым Rayman'ом, но не взяты из этой игры без изменений. Разработчики утверждают, что дизайн каждой трассы и каждой арены создан с нуля,

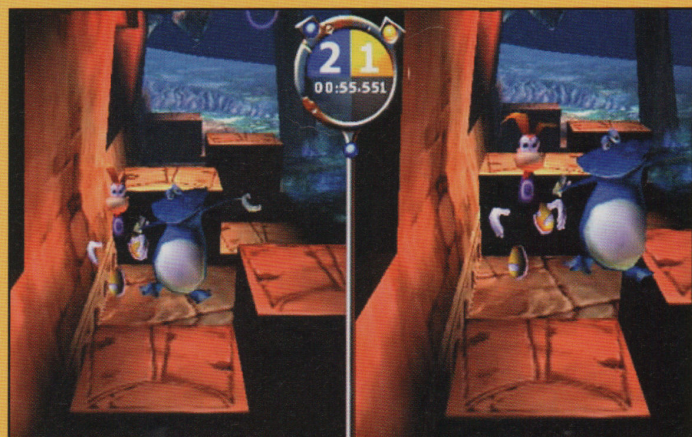
Количество игроков, имеющих возможность одновременно играть в Rayman Arena, особо не впечатляет: их максимум четверо (если сражение идет по сети). Тут далеко до десятков, режущихся в Quake или Counter-Strike. Но зато есть режим, который для «квейков» не предусмотрен, — вдвоем на одном компьютере с разделенным пополам экраном. Впрочем, для «квейков» он и не нужен, а для Rayman Arena — в самый раз. Проходить уровни бок о бок со своим другом — занятие очень веселое, а если в большой компании устроить турнир на выбывание — вообще полный отпад. После выхода игры обязательно надо попробовать.

А выйдет Rayman Arena к новогодним праздникам. По крайней мере, такие сроки объявлены Ubi Soft на сегодняшний день. Будут ли они меняться и в какую сторону — вопрос не ко мне. Дата релиза всегда была, есть и будет под большим знаком вопроса, даже если ее называют точно. Ну а после выхода игры — добро пожаловать в магазины, чтобы пополнить свою коллекцию «Рэйманов». MC



ДИАГНОЗ

Для поклонников супергероя Рэймана — новая игра (теперь мультиплеерная). Найдите друга и соревнуйтесь в беге с препятствиями или в сборе очков за поверженных врагов. Жалко, что больше чем вчетвером играть не получится.



Пожоже на встречу двух друзей, а на самом деле это непримиримые противники. И один без зазрения совести столкнет другого вниз

Летаем, стреляем...

Star Wars: Starfighter



К большой радости поклонников космических симуляторов, и особенно предпочитающих игры компании Lucas Arts, в декабре на PC придет популярный снейссим для Sony PlayStation 2 — Star Wars: Starfighter. Когда уже никто не ожидал, Lucas Arts решила донести эту игру и до приверженцев персональных компьютеров, не сподобившихся приобрести приставку.

Виктор Расстрыгин
(rasst@yahoo.com)

На PS2, по рассказам очевидцев, игра получилась исключительно удачной. Сочетание великолепной графики, интересной сюжетной линии и захватывающего геймплея привлекли к Star Wars: Starfighter большое число игроков, дни и ночи напролет просиживавших перед телевизорами с геймпадами в руках, выполняя одно за другим задания игры. И вот теперь все это, да еще и с улучшениями, появится на компьютерах.

Сюжет игры основан на событиях, показанных в первом эпизоде «Звездных войн». Но, как и раньше, Lucas Arts не пересказывает дословно содержание фильма, а развивает параллельную сюжетную линию, пересекающуюся с первоисточником только в ключевых точках.

Повествование ведется от лица трех героев — Риса Даллоуза, Ваны Сэйдж, Нима. Они оказались втянуты в войну с Торговой федерацией разными путями: Рис — по долгу службы, как пилот королевских ВВС планеты Набу; Вана — в ответ на предательство федерации,

рванной федерацией космической станцией. По разным причинам эти три пилота объединились, чтобы нанести ответный удар своим обидчикам.

Каждый герой вступает в борьбу на своем личном корабле. У Риса Даллоуза — быстрый истребитель Naboo N-1 Starfighter, вооруженный лазером и протонными торпедами.

Для Нима превыше всех характеристик стоит прочность. Его корабль тяжелый, медленный и неповоротливый, но зато хорошо защищенный. Нашлось место и мощному оружию: на борту две строенные лазерные пушки, имеется запас энергетических бомб, а также установлено некое устройство под названием Plasma Scourge (судя



Сверкающие лазерные заряды — предмет особой гордости разработчиков. Эта маленькая деталь превращает воздушный бой в чрезвычайно эффектное зрелище

На этой машине легко догонять врагов или уходить от погони.

Вана Сэйдж предпочитает скорости маневренность. Ее корабль «Guardian Mantis» легко

Вы попробуете все варианты игры — и скоростной, и маневренный, и тяжеловооруженный. Благодаря такому подходу миссии не будут однообразными.

которая ее наняла для выполнения определенной работы, но в конце концов обманула; Ним — из мести за погибших товарищей, вместе с ним пиратствовавших в космосе и нашедших свой конец вместе со взо-

уворачивается и от выстрелов лазерных пушек, и от ракетных атак, главное — не зевать. Вооружение — ракеты с наведением по ионному лучу и соответствующей ионная установка для такого наведения.



Начная атака на базу истребителей. Пространство освещается мощными прожекторами, поэтому светло почти как днем

Анализ

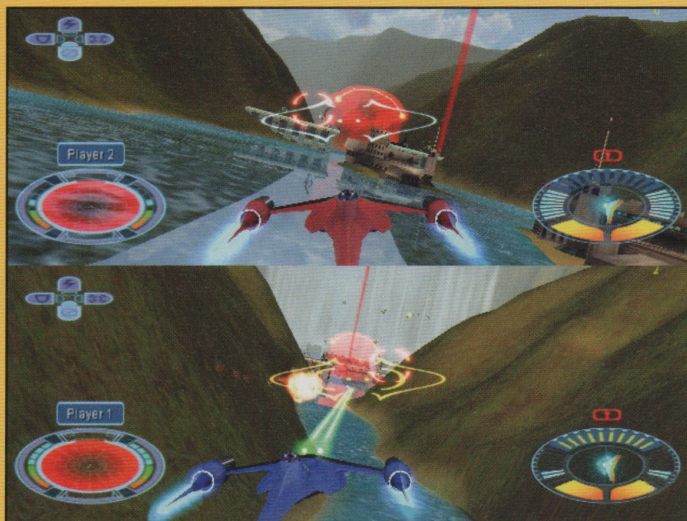
Star Wars: Starfighter

Жанр: космический симулятор
Разработчик: Lucas Arts
Издатель: Lucas Arts



www.lucasarts.com

Дата выхода: конец 2001 г.



В режиме разделенного экрана можно воевать вдвоем, объединенными усилиями в два раза быстрее разбираясь с врагами



Star Wars: Starfighter — аркадный симулятор, поэтому не стоит ожидать от него той же реалистичности, что была в играх серии X-Wing.



ДИАГНОЗ

С успехом пройдя испытания на приставке Sony PlayStation 2, космический аркадный симулятор *Star Wars Starfighter* добрался до PC. Убежден, и здесь он встретит самый теплый прием и вызовет очередную волну благодарности в адрес компании Lucas Arts.

корабле Нима, и по ходу игры приятно наблюдать, как они функционируют.

Кроме того, сами корабли умеют выделывать в космосе хитрые пируэты, демонстрируя свои пилотажные возможности. Чтобы запутать врагов, истребители виляют, вращаются вокруг своей оси, закладывают умопомрачительные виражи, постоянно стреляют из лазеров. Встреча с врагом, ведущим себя подобным образом, не слишком приятна, но не в первый же раз мы сталкиваемся с опасными и умелыми противниками! Победим и в этом случае.

Однако путь к полному поражению Торговой федерации не



Звено истребителей пробирается через подземную пещеру прямо в тыл войск Торговой федерации. Представляю, каково будет удивление дроидов, когда эти желтые машины выскочат, словно из ниоткуда, и начнут крушить все подряд

по всему, плазменный заряд массового поражения).

Впрочем этими тремя кораблями космический флот не ограничивается, и по ходу игры каждый герой может пересечь из своего личного истребителя в один из 20 других звездолетов. Все имеющиеся модели кораблей максимально детализированы и оформлены качественными текстурами, которые в PC-версии будут иметь большее разрешение в сравнении с PS2. Дополнительное украшение — анимация кораблей. На многих установлены движущиеся устройства, например самонаводящаяся пушка на

короток и сложен. Чтобы полностью разгромить темные силы, нужно выполнить 14 миссий, каждая из которых развивается на новой, не похожей на предыдущие, планете. Миры, где случаются сражения, могут быть вулканическими, и тогда все вокруг окрашено в огненные цвета, а по земле те-

кут лавовые реки. А могут встретиться водные миры, где в глубокие озера обрушиваются с головокружительных высот водопады. Или вдруг попадетесь сильно пострадавший от бомбежек спутник планеты-гиганта. И конечно, финальная битва развернется вокруг громадной станции, с которой контролируются все вражеские дроиды. После ее уничтожения останется разве что пройти пару-тройку секретных уровней, но об этом, естественно, прямо никто не говорит.

Для трех героев прохождение игры будет короче, чем для вас:

каждый из них преодолеет лишь часть пути, чтобы передать эстафету следующему. Так что вы попробуете все варианты игры — и скоростной, и маневренный, и тяжеловооруженный. Благодаря такому подходу миссии не будут однообразными, а значит, игра получится интересной от начала и до конца.

Среди графических изысков, не нашедших отражения выше, можно отметить блеск лазеров. Выстрелы теперь не просто уносятся вдаль светящимися линиями, но и ярко вспыхивают, создавая потрясающий эффект. На скриншотах его можно заметить, но в динамике он выглядит еще лучше.

Другое оригинальное нововведение — снайперский режим, то есть возможность увеличивать удаленные объекты. Этот особый режим придумали, чтобы не заставлять игрока охотиться за точками, в которые превращаются корабли, оказавшиеся слишком далеко. Теперь их легко рассмотреть при приближении и точно обстрелять.

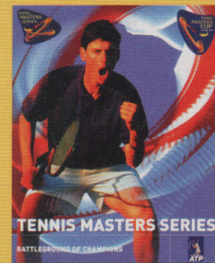
Про сетевые возможности *Star Wars: Starfighter* ничего не говорится, и это означает, что их не будет. Хотя, скорее всего, поиграть с друзьями удастся, поскольку игра реализует почти забытый режим «сплит-скрин» (разделенный на двоих экран). На хорошем большом мониторе это не создаст проблем для восприятия, а удовольствия от совместного прохождения будет выше крыши, можете мне поверить!

Наверное, я кого-то огорчу, еще раз отметив, что *Star Wars: Starfighter* — аркадный симулятор, поэтому не стоит ожидать от него той же реалистичности, что была в играх серии X-Wing. Но для большинства это все-таки плюс: как приятно, не слишком напрягаясь и не запоминая большое количество кнопок, полетать в открытом космосе и над неизведанными планетами, громя врагов, тем более что все происходит в родном и знакомом мире «Звездных войн». **MG**



Почувствуй себя Кафельниковым

Tennis Masters Series



Вам никогда не хотелось стать первой ракеткой мира? Нет? А придется! Потому что вы не сможете устоять от искушения попробовать себя в качестве профессионального теннисиста, когда в продаже появится игра от компании Microids под названием Tennis Masters Series. Этот спортивный симулятор обещает стать самым лучшим виртуальным воплощением тенниса, и причин для этого несколько.

Виктор Расстригин
(rasst@yahoo.com)

Начнем с важной, хотя и не определяющей. Tennis Masters Series выпускается при участии АТР (Ассоциация теннисистов-профессионалов) и поэтому полностью лицензирована, а значит, максимально приближена к реальности. Следовательно, в сражениях на кортах примут участие теннисисты со знакомыми именами, постоянно мелькающими в сводках спортивных новостей. Приятно осознавать, что твой противник — мировая теннисная звезда. Победа над ним еще слаще, чем над незнакомым спортсменом с банальным и на самом деле не существующим в мире тенниса именем.

Места проведения соревнований также реальны. Вы сможете выбрать любой из десяти стадионов, и каждый является официальным для настоящих Tennis Masters Series. Это могут быть американские Индиан Веллс, Майами или Цинциннати, канад-

ский Монреаль, европейские Монте-Карло, Рим, Гамбург, Штуттгарт и Париж, а также Сидней из далекой Австралии. География Tennis Masters Series обширна и точно выдержана. Корт в полном соответствии с действительностью имеют разные покрытия — травяные, искусственные, земляные, и это влияет на полет мяча, тактику игры и преимущества одних игроков над другими.

Но главное, конечно, реальность самого игрового процесса.

пятисот анимационных последовательностей. Компьютерные игроки способны выполнять самые различные движения — от простых ударов до впечатляющих бросков в попытке дотянуться до ускользающего мяча.

Их поведение во многом зависит от заложенных в модель характеристик. Игра включает в себя семьдесят одно известное лицо мирового тенниса, и у каждого — индивидуальный характер, свои достоинства и недостатки, а также стиль игры. Одни быстро

Паспорт

Tennis Masters Series

Жанр: симулятор
Разработчик: Microids
Издатель: Microids

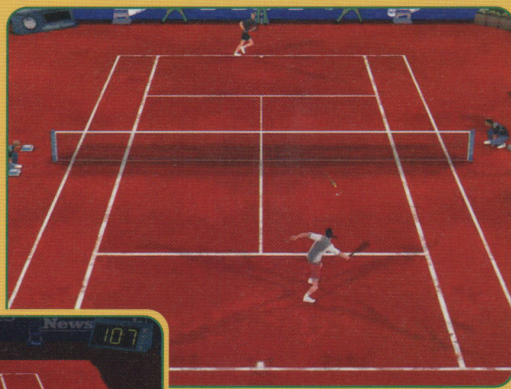


www.microids.com

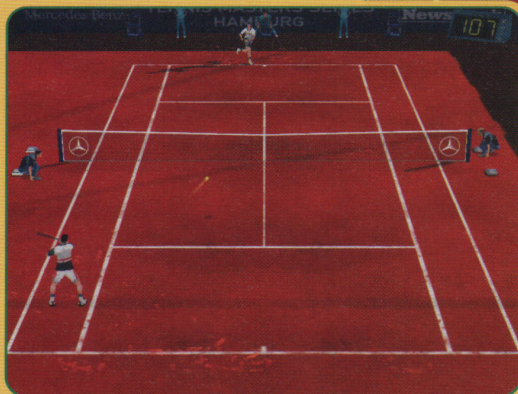
Дата выхода: 25 октября 2001 г.



Игра включает в себя семьдесят одно известное лицо мирового тенниса, и у каждого — индивидуальный характер, свои достоинства и недостатки, а также стиль игры.

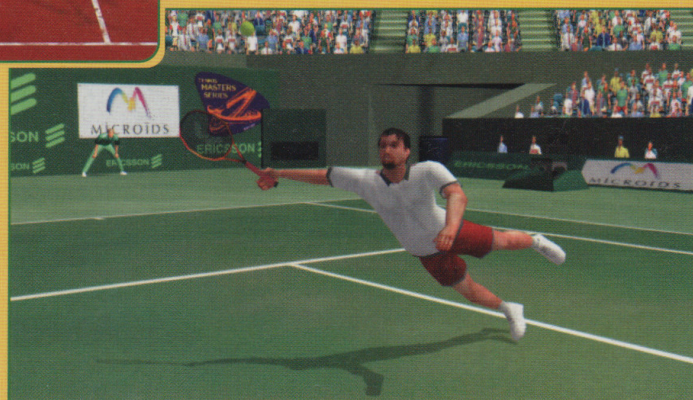


Мой соперник уже побегал, рассчитывая, что я ударю вправо. Тут-то мы его и подловим на противоположной стороне.

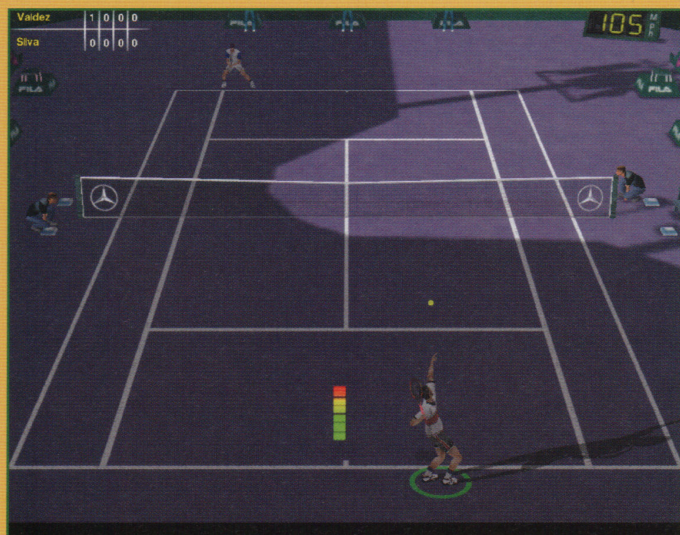


Чем интересны земляные корты — на них остаются отпечатки следов. К концу игры вся площадка будет вытоптана

Фигурки теннисистов на экране двигаются совсем как живые. Их плавность и реалистичность обеспечена при помощи какой-то новой технологии сканирования движений, в результате давшей более



Только поглядите, какой самоотверженный бросок! Ай да я! Даже повтор показали!



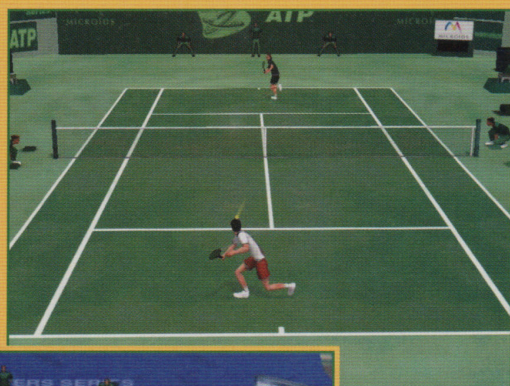
Мощнейший удар — и подача навyleт. Жаль, что нельзя каждый раз так делать, но тогда не было бы никакого интереса в игре



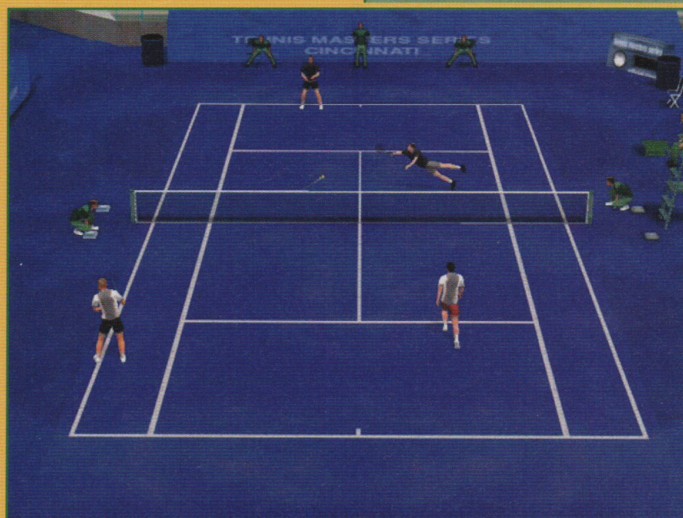
ДИАГНОЗ

Симулятор тенниса, созданный совместно с АТР. Первая попытка рассказать о соревнованиях Tennis Masters Series, проводящихся в десяти городах по всему миру, и если дебют будет удачным, появятся и другие чемпионаты.

устают и должны хорошо провести начало игры, другие постоянно будут награждать вас мощнейшими ударами (но, к счастью, почти не проявлять себя на приеме), третьи предпочтут большую часть времени околачиваться у сетки, скорее просто нервирова, чем успевая ударить с лету. Чтобы одержать верх, придется при-



Аккуратный прием с подкруткой, и мяч приземлится близко к сетке, куда противник не успеет подскочить



Парная встреча на корте в Цинцинатти. Похоже, у ваших противников большие сложности с приемом

норавливаться к характеру любого противника, изучать его тактику и с истинным мастерством использовать подмеченные недостатки.

Камера, показывающая развитие каждой встречи, ведет себя почти как та, что демонстрирует нам теннисные соревнования по телевизору. Она только более свободна в передвижении, что легко сделать на компьютере. В остальном — и в крупных планах игрока, и в повторах — она дает привычную картинку. Есть даже такой замечательный элемент, как замедленный просмотр моментов, когда мяч попал слишком близко к линии, чтобы с одного взгляда определить, оказался он в пределах площадки или же вне ее.

Не забыли разработчики и про необходимые для хорошей компьютерной игры детали,

Благодаря анимации теннисисты весьма часто показывают, что они думают о своем последнем ударе или промахе.

не относящиеся к теннису — прямую, но придающие ей характерные особенности. Во-первых, игра выгодно отличается

от подобных наличием «живых» зрителей. Теперь это не просто какая-то размазанная текстура, изображающая безликую толпу. В Tennis Masters Series люди на трибунах приобрели некоторый объем и видимость индивидуальности. Конечно, повторяющиеся фигурки легко заметить, но все равно это не просто плоская картинка, а что-то более похожее

на заядлых любителей тенниса. Во-вторых, эмоциональность спортсменов. Благодаря все той же анимации теннисисты весьма часто показывают, что они думают о своем последнем ударе или промахе. Будет ли кто-нибудь швыряться ракетками, мне не известно, но недозволенные покачивания головой вы точно увидите.

В-третьих, деталь, привычная для стратегий, — смена дня и ночи. Точнее, возможность выбора времени проведения очередного

матча. Выбрать предстоит из трех временных промежутков: яркий полдень, ранний вечер (пять часов пополудни) и ночь, когда играть приходится при искусственном освещении.

Управление игрой максимально простое и интуитивно понятное. В сущности, все сводится к одной клавише — удару. Ну еще к передвижению, хотя теннисист сам будет перемещаться к мячу из любого положения. Просто, если вы окажетесь слишком далеко, придется отбивать мяч в падении, а если близко — лишь подставить ракетку. А вот чтобы удар получился наиболее эффективным, есть еще несколько клавиш. Они задают то место, куда постарается попасть ваш виртуальный игрок, и таким образом вы получаете полный контроль над всеми действиями. Это гораздо проще, чем самому ма-

хать ракеткой в надежде поразить именно ту точку на стороне противника, какую хотите.

Tennis Masters Series предлагает три режима игры: чемпионат, когда вы последовательно, круг за кругом, подбираетесь к заветному призу; показательные выступления (единовременная встреча с одним из профессиональных игроков) и мультиплеер. Последний вариант может быть как для двух человек, так и для четырех по локальной сети в парной встрече. К сожалению, через Интернет вчетвером сыграть нельзя, но и имеющихся возможностей должно хватить. Кстати, парами можно соревноваться и в одиночной игре, так что не нужно расстраиваться, если вы сетки в глаза не видели и увидеть не надеетесь.

О таких вещах, как многочисленные статистические данные, краткие биографии игроков, консультации профессионалов по ходу создания игры, я и не говорю. Это все подразумевается, как и в любом подобном проекте, и не так уж важно. О главном вы узнали подробно, а если нет, прочтите статью сначала.

Теперь осталось дождаться выхода и опробовать Tennis Masters Series на себе. По-моему, все должно получиться, и игра станет лучшим воплощением тенниса, пока не появится что-то круче и красивее. А оно наверняка появится: Tennis Masters Series — лишь первая в большой линии игр, которые будут выпущены в содружестве с АТР. **MG**

Двадцать лет спустя

The Thing

Боже, храни полярников...

Б. Гребенщиков

Когда-то игровые миры компьютеров и приставок почти не пересекались. Мы несколько свысока смотрели на любителей Суперсона и Марио, считая их братьями нашими меньшими. Немногочисленные порты консольных хитов на PC лишь изредка убеждали в преимуществе последнего. Но эти идилические времена давно канули в Лету. Игры для приставок приносят больше доходов издателям и привлекают все большее количество разработчиков. А с появлением Xbox, этого персонального компьютера, старательно притворяющегося консолью, и техническое превосходство PC как игровой платформы оказывается под большим вопросом. Большинство игр теперь делается сразу на Xbox, PS2 и PC (именно в таком порядке). The Thing — очередной пример стирания межплатформенных границ.

Юрий Салтыков
aka Bitnik

Хитрые американские киномангаты придумали неплохой способ сшибить бабки, не затрачивая вообще никаких усилий. Рецепт следующий: выбирается блокбастер не первой свежести, известному издателю компьютерных игр за долю в будущих прибылях передается право на использование названия фильма, его сюжета и героев, издатель по дешевке нанимает группу начинающих разработчиков, а те уж и лепят код для всего, на чем можно играть, от PC до GameBoy. Некоторое время назад я писал превью по делающейся по такому сценарию Die Hard: Nakatomi Plaza (Fox/Sierra/ Piranha Games). Universal наносит ответный удар: фильм — The Thing (реж. Джон Карпентер 1982 г.), издатель — Konami (настоящий монстр на рынке приставочных игр), разработчик — Computer Artworks (темная лошадка, известно лишь, что контора британская). Но есть в проекте и оригинальные идеи. Достаточно сказать, что это будет не компьютерная версия старого фильма, а его сиквел. Уже интересно, особенно если учесть, что кинопродолжения The Thing не было и, вероятно, никогда не будет.

Раз уж речь пошла о сиквеле, то не лишним будет ознакомиться с кратким содержанием первой серии. В далекой и холодной Антарктике американские исследователи находят под собственной научной станцией вмержшую в лед летающую тарелку и (дурное дело — нехитрое) тут же пытаются ее раскопать. Технологий инопланетных им, видите ли, захотелось. Естественно, внутри корабля пришельцев скрывалось таинственное и злобное Нечто (а вы думали, в сказку попали?), которое

тут же перезаражало всех любопытных идиотов, и они начали потихоньку превращаться в чудовищ с весьма неприятной наружностью и отвратительным характером. И наступил бы человечеству полный абзац, если бы не главный герой — MacReady, в исполнении Курта Рассела, идя тропой Матросова и Гастелло, взрывает злосчастный НЛО и себя заодно. Слава американским камикадзе!



Этот парень перестал вызывать доверие. Придется произвести вынужденную ротацию кадров

Конец фильма. Джон Карпентер умеет снимать остросюжетную фантастику. Картина собрала огромную кассу и внушительную армию поклонников, самые преданные из которых сейчас, в преддверии 20-й годовщины выхода The Thing на экраны, бомбят киностудию Universal петициями с просьбой произвести реинжиниринг ленты с применением современных технологий (желающие присоединиться, welcome на <http://www.concentric.net/~vistar/thing/>). Вместо этого к юбилею The Thing появится одноименная компьютерная игра, действие которой начинается че-

рез три месяца после событий, которыми фильм заканчивался.

До мудрого руководства наконец-то дошло, что не все у них в порядке с антарктической станцией: на связь полярники не выходят, хавчика и зарплаты не требуют, гениальных научных открытий в Центр не шлют. Рецепт у штатовских боссов в любой критической ситуации один на все времена, будь то Антарктида 20 лет назад или современные Балканы: отправить туда военных, и вся недолга. И за южный Полярный круг засылается группа вояк под командованием капитана Блейка, за которого нам и предстоит играть.



Ничего плохого о графике игры сказать нельзя. Модель героя прорисована весьма качественно, без дурацкой экономии количества полигонов, превращающей человека в плохо отструганного Буратино

Паспорт

The Thing

Жанр: survival-horror
Разработчик: Computer Artworks
Издатель: Konami



www.artworks.co.uk

Дата выхода: апрель 2002 г.



Каждый NPC наделен собственной психикой, то бишь AI. Кто-то от стресса впадает в ступор, а кто-то начинает истерично палить во всех подряд. Перепуганные бойцы неэффективно выполняют служебные обязанности, а в запущенных случаях вообще отказываются подчиняться приказам.



Замерзший бедолага на заднем плане точно не вызывает подозрений, а к любому живому встречному придется подходить с большой осторожностью. Не Антарктида, а дурдом на выезде



Вот с такими милашками и придется воевать. На месте торчащего куска собаки вполне может оказаться кто-то из бывших подчиненных как напоминание о неправильном управлении командой

По прибытии brave командос обнаруживают некоторое количество замороженных тушек местных ученых и ту самую Штуку (The Thing), точнее, продукты ее жизнедеятельности в виде многочисленных монстров. Теперь им уже не до выяснения причин случившегося, главное — остаться в живых.

Для игр-ужастиков характерно, что главный герой в одиночку пытается биться с темными силами, которые его злобно гнетут. Забудьте это! Теперь нам при-

дется выживать вместе с кучкой NPC в количестве 3–5 штук. Так что давайте знакомиться с компаньонами, кои бывают трех разновидностей. Ученые — гении электронных наук. Откроют любую дверь, отхачат любой встречный компьютер, а главное — только они умеют сохранять игру. Солдат — он и в Антарктиде солдат. Танк с ногами, имеющий здоро-

Нам предстоит исследовать три полярные станции: норвежскую и две американские (одна из фильма, вторая — новая). Кроме того, будет еще и секретная локация.

вья и огневой мощи больше, чем у всей остальной команды, вместе взятой. Медик — походный аналог реанимационной машины. Значение собственного врачевателя значительно поднимается ощутимым дефицитом валяющихся по уровням аптек. Фоллоуеров нам придется холить и лелеять. Гибель NPC в большинстве случаев приводит к досрочному геймверу. Ведь если, к примеру, монстры только что скушали вашего единственного инженера, то вам и дверь открыть некому, не говоря уж о невозможности засейтиться. Впрямую поуправлять соратниками нам не дадут. Можно лишь отдавать им указания: исследовать помещение, подлечить раненого бойца, занять оборону и стрелять во все, что шевелится, и т. п. Но если вы подумали, что самой разумной тактикой будет оставить всех в безопасном углу и отправиться на самостоятельный поиск приключений, то по возвращении вас вполне может ожидать большой сюрприз в виде пули от собст-

венных подчиненных. Дело в том, что инопланетная мерзость продолжает заражать все живое в округе, и во время инкубационного периода уже пораженный человек ничем внешне не отличается от прочих. Так что после длительной отлучки вы уже не можете быть уверены в собственной команде, а они не слишком склонны доверять вам. Для большей наглядности такой всеобщей подозрительности каждый NPC снабжен индикаторами страха и доверия. Все ваши действия отражаются на моральном состоянии окружающих, потерянную веру в командира можно вернуть, но для этого придется поставить себя в опасное положение, например отдать бойцу свое оружие, показав, что вы его не боитесь, а ему не стоит бояться вас. Жест, конечно, эффектный, но вы уверены, что только что не дали пистолет монстру в человеческом облике? Для большей жизненности каждый NPC наделен собственной психикой, то бишь AI. Кто-то от стресса впадает в ступор, а кто-то начинает истерично палить во всех подряд. Будет, к примеру, доктор, который с детства боится темноты. Если вы случайно разобьете выстрелом лампочку, то он вполне может счесть это доста-

точным доказательством монструозности и приставит ствол к вашему затылку. А если уже и до того был на взводе, то и курок нажмет. Перепуганные бойцы неэффективно выполняют служебные обязанности, а в запущенных случаях вообще отказываются подчиняться приказам. Если угрозы не помогают, то, как ни странно, к положительному результату может привести дополнительное устрашение: все тот же ствол, приставленный к голове. В самом деле пистолет у виска — вполне реальная опасность, а предполагаемые чудища в соседней комнате — лишь гипотетическая. Вот такая атмосфера всеобщей любви и искренней доброжелательности и будет царить в группе:

— Джо, ты монстр. Шас я тя пристрелю!

— Сам урод! Вот располосую тебе горло скальпелем, может, после этого и научишься говорить грамотно.

— Молчать! Я здесь командир, только я решаю, кто тут



Особый шик — стрельба с двух рук. Жалко, что разработчики не часто балуют нас такой возможностью, но в The Thing она точно будет

всего лишь урод, а кто уже монстр. В данный момент мне не нравится Гарри. Огоны!

Но хватит трепаться о братьях по оружию и их перманентно едущих крышах. Самое время поближе познакомиться с противником. Зараженный человек — самый слабый (вечный покой с одной пули), но и наиболее сложно распознаваемый враг. В эту категорию могут попасть и ваши подчиненные (и кто-то обязательно попадет, просто потому что по сценарию так положено), и изредка встречающиеся аборигены-полярники. На следующей стадии развития болезни это уже не человек, а walker — все еще вполне гуманоид, но с щупальцами, прорастающими в самых неожиданных местах. Scuttlers — наиболее распространенный в The Thing противник, нечто осьминогообразное с человеческой головой или торсом. Склонны сбиваться в пресупные сообщества и нападать



толпой. Боссам уровней работают некие Ruptures — куча плоти с торчащими во все стороны останками земных организмов, которые имели несчастье с ней столкнуться. Эта дрянь способна к постоянным изменениям формы, так что нам не встретит и пары, выглядящей одинаково.

Основное рабочее положение камеры — сзади и чуть выше главного героя, но для осмотра окрестностей ее можно произвольно перемещать. Фиксируется точка обзора лишь на время про-

крутки видеороликов, которые и двигают вас по сюжету. Принципиальные поклонники FPS могут переключиться на вид от первого лица, но сами разработчики рекомендуют его лишь для изучения подробностей интерьера, на предмет нахождения кнопок, рычагов и прочих ключевых предметов. Нам предстоит исследовать три полярные станции: норвежскую и две американские (одна из фильма, вторая — новая). Кроме того, будет еще и секретная локация, при упоминании которой авторы напускают на себя жуткую таинственность. Ха! Ежику понятно, что некачественно Рассел в фильме тарелку взорвал, придется нам подчищать за дилетантом. Так что дождемся теплыми вещами и вперед, в Антарктику. Нам в очередной раз надо умудриться выжить, попутно избавив человечество от немигущего вымирания. **MG**



ДИАГНОЗ

Компьютерный сиквел художественного фильма. Ужас в полный рост. Успех игры во многом будет зависеть от удачного AI соратников. Наличие команды превратится или в козырную фишку, или в источник постоянной головной боли и скуки, заставляющей бросить игру через час после инсталляции.

Тяжелая борьба за наследство

Warrior Kings

Повальная трезмерность, заразившая игровую индустрию, давно докатилась и до жанра RTS. Dark Reign 2, Ground Control, Dogs of War, Earth 2150 — список можно продолжать. Мы привыкли к полной свободе перемещения камеры, произвольному масштабированию и прочим прелестям трезмерных игровых движков, вряд ли можно придумать что-то революционное, а вот приятные новшества разработчикам пока удастся вставлять в свои 3D RTS. Выходящая в ноябре Warrior Kings довольно плотно наипигована свежими идеями.

Юрий Салтыков
aka Bitnik

Если верить школьным учебникам истории, то одной из наиболее характерных черт средневековья была феодальная раздробленность. Вот с этим пагубным явлением нам и предстоит бороться. 500 лет назад наш далекий предок, король Адам, основал великую империю. Но закон сохранения энтропии преодолеть никому еще не удалось, за века огромное государство успело распасться на кучку почти самостоятельных провинций, варвары на границах совсем страх потеряли, а тут еще на место верховного Понтифика церкви Единого Бога был избран весьма сомнительный субъект, практикующий языческие обряды поклонения демонам. Классическая революционная ситуация: верхи не могут, а низы не хотят жить по-старому. Самое время



Демоны в роли средневековых танков. Заметно, что в отличие от лучников/копейщиков/кавалеристов твари из ада являются товаром штучным

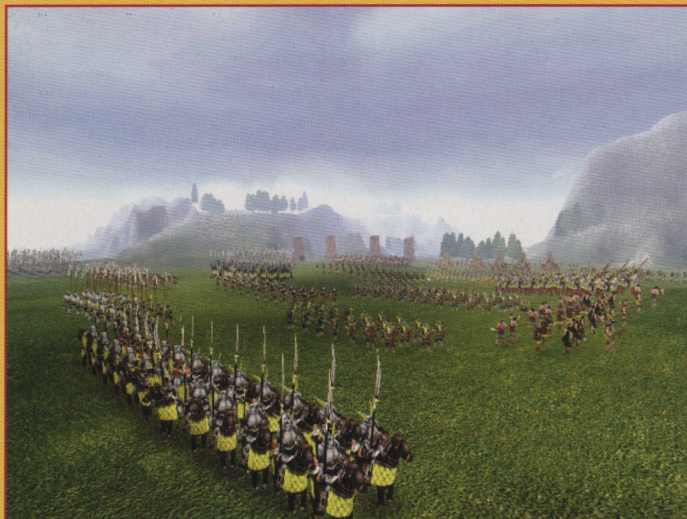
Паспорт

Warrior Kings

Жанр: стратегия
в реальном времени
Разработчик: Black Cactus
Издатель: Microids

URL: www.blackcactus.co.uk

Дата выхода: ноябрь 2001 г.



Парная встреча на корте в Цинцинати. Похоже, у ваших противников больше сложности с приемом



Совершенно необычен внешний вид хозяйственных и военных сооружений — это не условные, довольно упрощенные модели, а настоящие средневековые постройки.



Каждая из стратегий развития имеет свои преимущества: вы на нас демонов направили, а мы их из пушек перебьем



«В полном разгаре страда деревенская...» Кстати, в случае нападения крестьяне не будут продолжать безропотно продолжать таскать зерно в закрома родины, а могут в порядке самообороны и серпом по... Ну, вы меня поняли

появиться герою, чтобы разобратся со всем этим безобразием, и герой, то есть мы, появляется. А вот сразу после такой достаточно стандартной сюжетной завязки начинаются игровые нововведения. В Warrior Kings игрок волен выбирать стратегический путь развития собственной нации. Стартуете вы вполне нейтральным товарищем, но стоит построить храм и отправить крестьян молиться — готово дело, вы встали на путь святости. Добившись расположения Единого Бога, получаем от него помощь в виде грома и молнии на головы нечестивых оппонентов. А будучи в особом фаворе у небес, можно и чуму на врагов наслать. Хотите быть злым? Пожалуйста! Строим алтарь и начинаем заниматься человеческими жертвоприношениями. Вскоре на службе в на-

однопользовательской кампании ваша столица превратится в солидный, реально выглядящий город миль 15–20 в диаметре. Экономическая составляющая Warrior Kings далеко выходит за рамки привычной добычи ресурсов, хотя и она, конечно, присутствует. Начнем с того, что богатства не складываются в некую виртуальную копилку, а хранятся в закромах городов и замков. К театру военных действий провинция еще надо доставить обозами, которые придется охранять. Нужно заниматься и перераспределением дерева и зерна между провинциями. Существует и торговля. Впрочем, торговать можно лишь ресурсами, а не технологиями. Разработчики постарались достичь компромисса между реалиями средневековой экономики и уже известными пользователям игровыми условностями. Некоторых необходимость экономического менеджмента может и отпугнуть, а мне нравится, что небоевая часть игры не ограничивается постройкой энного количества крестьян/харвестеров. Приятно, когда приходится задумываться даже о месте расквартировки армии, но ни в коем случае не делайте это на собственных полях — вояки способны пожрать весь урожай на корню не хуже саранчи.

Но хватит говорить о мирной жизни. В конце концов, победу в игре добывать придется на поле боя, а не за прилавком торговца. Разнообразных юнитов в наше распоряжение поступит аж 62, в количестве десятков и даже сотен одновременно. Чтобы управление этими толпами не свело с ума, предусмотрено объединение однотипных воинов в отряды, которые, в свою очередь, сливаются в армии. Кстати, никаких толп на поле боя не будет. Все действия производятся в боевом строю, которых существует 5 разновидностей. Походная колонна предназначена для маршбросков, линейный строй позволяет наиболее эффективно использовать оружие большого количества бойцов, наступательный клин хорошо приспособлен для прорыва вражеских шеренг, копейщики могут выстроиться кольцом, защищая находящиеся внутри лучников, у которых, впрочем, есть и свой боевой режим, позволяющий им выходить из-под огня или удара кавалерии. Трекмерность ландшафта, естественно, тоже накладывает отпечаток на тактику боя. Захват господствующей высоты может дать решающее преимущество даже малочисленной и не слишком технологически продвинутой армии.

Внимательный читатель уже понял, что у боевой части War-

шей армии окажутся могучие монстры и демоны из преисподней. А можно забить на эту теологическую муть и пойти по пути наращивания знаний. Ни тебе чумы, ни чертей в строю, зато самые навороченные военные механизмы, продвинутое оружие и прочие прянники цивилизации. Каждая из стратегий развития имеет собственное дерево технологий, уникальный набор юнитов и список доступных построек.

А строить нам придется много: замки, казармы, конюшни, магазины, рынки и так далее. Набор знаком еще со времен Warcraft, то же самое относится и к системе апгрейда зданий. Замок, например, имеет четыре степени навороченности. Совершенно необычен внешний вид хозяйственных и военных сооружений — это не условные, довольно упрощенные модели, а настоящие средневековые постройки. Так что к концу



Это не концепт-арт, а самый настоящий скриншот ночного вторжения в город. Кажется, впервые в истории игр осада и штурм средневековой крепости реализованы в полном объеме, да еще как красиво и масштабно

rior Kings есть близкий и весьма достойный аналог — Shogun. Действительно, похожего очень много, но есть и коренные отличия. В Total War все битвы длятся не дольше строго определенного времени и никаких резервов подтянуть нельзя — с чем вступили в бой, с тем и сражаемся. В результате нападать приходилось только заведомо превосходящими силами (во избежание патовой ситуации, когда каждая из сторон занимает стратегически выгодную позицию и не стремится в схватку). Warrior Kings идет в реальном времени, жизнь на время сражения на остальной карте вовсе не замирает. Так что возможны и многодневные баталии, и подвод резервов. Главным же новшеством является полноценная реализация осады и штурма крепостей. Кажется, это вообще первая такая попытка в истории игровой индустрии. Осадные башни, тараны, штурмовые лестницы, катапульты, баллисты и кипящая смола на головы атакующих — все эти прелести будут. Наконец-то у нас появится возможность взять приступом средневековый замок. Уже за одно это Warrior Kings достойна самого пристального внимания.

Однопользовательская кампания разворачивается на девяти огромных уровнях, каждый из которых содержит более десятка заданий (всего таких подквестов 120). Однократное прохождение, по расчетам разработчиков, займет 25 часов чистого игрового времени. С учетом нескольких путей развития, а соответственно, и разных концовок нам обеспечено более 70 часов геймплея. И это только в режиме одиночного прохождения. Warrior Kings с самого начала разрабатывалась

как игра с богатыми сетевыми возможностями. Будут предусмотрены режимы «каждый сам за себя» и торговля, политические, экономические и военные альянсы. В финальный релиз планируется поместить большое количество многопользовательских карт — от крошечных, которые проходятся за обеденный перерыв, до гигантских, рассчитанных на много часов. Игровой движок способен поддерживать до восьми игроков, каждый из



Как вам нравится такой город? Даже не верится, что это стратегия, а не ролевик или квест, где все пейзажи отрисовываются заранее

которых может иметь до 600 юнитов. Этого действительно должно хватить даже на крестовый поход. Особую прелесть мультиплееру должно придать то обстоятельство, что все участники начинают в равных условиях, но сами выбирают, что им больше по душе: святость, демоны или технологии. Неопределенность стратегии собственного и вражеского развития позволит

многократно проходить одни и те же карты. К сожалению, пока ничего не сообщается о возможности самостоятельного создания уровней. Но, как показывает практика, если игра становится популярной, то редактор

Движок способен поддерживать до восьми игроков, каждый из которых может иметь до 600 юнитов. Этого действительно должно хватить даже на крестовый поход.

к ней выпускается в обязательном порядке. При удачном балансе всех трех путей развития мы можем получить RTS столь же интересную в сетевой игре, как StarCraft.



Что-то колеса у осадных машин угловатые. Неужели армейский принцип: «Все квадратное — катаем, все круглое — тащим» существует аж со средних веков?



Warrior Kings идет в реальном времени, жизнь на время сражения на остальной карте вовсе не замирает. Так что возможны и многодневные баталии, и подвод резервов.

Графический движок Warrior Kings разрабатывался специально для этой игры, но про его технические возможности известно почти ничего, кроме того отрадного факта, что он способен функционировать даже на Pentium 266 и самой первой Voodoo. Конечно, качество картинки на экране будет при такой конфигурации совсем не то, что при Pentium 4 и GeForce 3, но важна



ДИАГНОЗ

3D RTS в средневековом окружении. Экономическая часть игры проработана значительно более подробно, чем у большинства представителей жанра, а бои сильно напоминают Shogun. Вдохновляет полноценная реализация штурма крепостей. Если будет найден удачный баланс трех возможных путей развития, то получится хит, в противном случае — трехмерный клон WarCraft.

сама принципиальная возможность игры на слабой машине. Сложно сказать, насколько реалии релиза будут соответствовать нынешним обещаниям разработчиков, но пока Warrior Kings производит впечатление достойного представителя жанра RTS, а некоторые свежие идеи могут превратить игру в настоящий хит. Настораживает лишь один факт: первоначально объявлялось, что игру будет издавать Sierra, выйдет же она под значительно более скромным канадским лейблом Microids. Может быть, ванкуверцы просто предложили более выгодные условия, а может быть, сьерровских зубров отпугнула какая-то глубоко зарытая в Warrior Kings собака. В любом случае узнать мы это сможем лишь после выхода игры, а ждать этого осталось недолго, до конца ноября. **MG**



Знакомьтесь: Гарри Поттер

Harry Potter

and the Sorcerer's Stone

Виктор Расстригин
(rasst@yahoo.com)

Скажите честно: кто-нибудь из вас до этой минуты слышал о Гарри Поттере? Я нет. Оказывается, это весьма популярный детский герой, про которого написаны книги, а скоро появится целый фильм. Именно этому фильму «посвящена» игра Harry Potter and the Sorcerer's Stone. Она — не более чем интерактивная поддержка выходящей на экраны киноленты, поэтому главную популярность должна завоевать среди фанатов Гарри Поттера. Очень надеюсь, что таковых среди читателей нет, иначе быть мне битым.

Паспорт

Harry Potter and the Sorcerer's Stone

Жанр: квест
в реальном времени
Разработчик: NoWonder
Издатель: Electronic Arts

URL: www.ea.com

Дата выхода: ноябрь 2001 г.



Итак, фильм выходит, и игра с ним. Что будет главное в такой связке? Конечно же, сюжет, действующие лица и узнаваемые места.

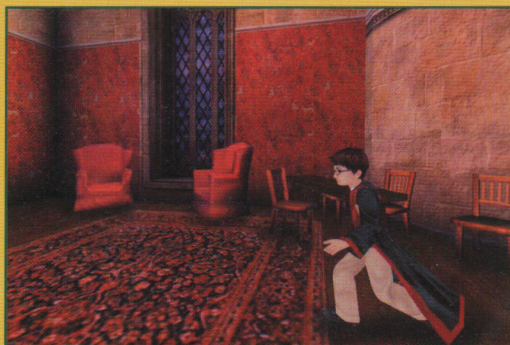
Сюжет здесь следующий: родители Гарри, оба с магическими способностями, не смогли ничего

противопоставить злему волшебнику Вольдеморту, и их сын остался сиротой на попечении дальних родственников. Те его, как неродного, нещадно эксплуатировали, так что Гарри в конце концов сбежал и оказался в школе ведьм и колдунов. Впрочем, долго он

в ней не задержался: получил несколько основных уроков магии и, прихватив ведьминскую метлу, улетел отвоевывать у Вольдеморта некий волшебный камень. Не спрашивайте, зачем это ему понадобилось, из краткого экскурса в историю Гарри Поттера я причин не понял. Думаю, фильм все объяснит, так что наберитесь терпения.

В общем, игра дословно пересказывает эту историю, и вы, приняв на себя роль Гарри, должны победить зло в лице Вольдеморта. Для равенства сил вам на помощь придут друзья — Рон и Эрнан. А чтобы жизнь не казалась медом, в игре нашлось место и всем злым родственникам, которым предстоит расплачиваться за свое плохое отношение к Гарри, когда он еще не умел колдовать.

Игра построена на движке Unreal Tournament, и, казалось бы,



Мальчик в очках — это Гарри Поттер. Он бежит по дому злого колдуна, пытаясь найти волшебный камень. А кругом наставлены ловушки и раскиданы хитрые загадки

www.pl-computers.ru

ПЛ КОМПЬЮТЕРЫ

О КОМПЬЮТЕРАХ
ПРОФЕССИОНАЛЬНО
И ЛЕГКО

Обзоры
и тесты новинок
компьютерного «железа»
Подробные описания популярного ПО
Полезные советы и практические руководства
Download-секция: свежие драйверы и полезные утилиты
Архив номеров за 3 последних года

разделы:	→
1-я страница	→
Новости	→
Software	→
Hardware	→
• Видео карты	
• Звуковые карты	
• Материнские платы	
• Мобильные компьютеры	
• Модемы и сетевое оборудование	
• Мониторы	
• Мультимедиа устройства	
• Накопители	
• Настольные компьютеры	
• Принтеры	
• Процессоры	
• Прочее	
• Ручные компьютеры	
• Сканеры	
• Серверы	
• Устройства ввода	
Темы	→
Практикум	→
Internet	→
Пограничные мигри	→
Вселенная Казакова	→
Форум	→
Журнал	→
Игры	→
Поиск на сайте	→



Оцените



Два брата-близнеца — это сыновья тетки Гарри. У них неосный характер, который не раз проявлялся в гадостях, подстроенных ими Гарри



Дом, в котором пришлось жить Гарри, когда не стало его родителей, большой и красивый. Но мальчику в нем принадлежит только чулан под лестницей, где даже спать приходится стоя



Остановившись посреди комнаты, нужно оглядеться, нет ли где какой опасности. А потом можно продолжать свой путь в поисках секретов и головоломок



Пока Гарри отвернулся, сквозь закрытую дубовую дверь в зал просочился призрачный свет, и куда-то полетел. Может, стоит его догнать и задать несколько вопросов?



Дорогие картины на стенах, красочные витражи и яркий свет — это не только картинка из игры, это также и интерьер дома Гарри из фильма. Можете сравнить и попробовать найти отличия



Кое-где можно немного отклониться от линейного маршрута, однако большей частью придется идти, куда посылают, а в каждую новую локацию проходишь, только решив головоломку в старой.



А вот это главный виновник всей заварившейся кутерьмы — J.K. Rowling, автор книг про Гарри Поттера



ДИАГНОЗ

Игра, дополняющая собой художественный фильм. Поэтому лучше смотреть их одновременно, радуясь совпадениям и знакомым персонажам. В отдельности игра вряд ли будет чем-то выдающимся, хотя полетать на метле можно пока только в ней.

это прямая дорога в шутеры. Вспомнив про магию, можно нафантазировать радужную перспективу крутых разборок с применением магических средств массового поражения, но серая действительность жестоко обламывает: игра больше похожа на квест (к этому жанру я ее и отношу), в ней нужно решать головоломки, а не поджаривать врагов файерболлами и молниями.

В сущности, и магией пользоваться вот так прямо на улице в любое время нельзя. Заклинания срабатывают в определенном месте в определенное время и не раньше! Как обычный предмет квеста, заклинание учится в одном месте, затем Гарри перемещается в другое и там его использует. Звучит очень скучно, особенно после ожиданий жестоких схваток с врагами.

Только оригинальность выполнения магических пассов как-то компенсирует разочарование. Возможно, кто-то из вас пользовался программкой, которая распознает символы, рисуемые на экране курсором мыши, и превращает их в команды для системы; подобный механизм применяется для заклинаний в Harry Potter and the Sorcerer's Stone. Когда приходит время заняться магией, на мониторе появляется некая загогулина (спираль, зигзаг, волна и т.п.), которую надо повторить с помощью мыши, и тогда получится нужный

героев, которые произносят привычные фразы. Кое-где можно немного отклониться от линейного маршрута, однако большей частью приходится идти, куда посылают, а в каждую новую локацию проходишь, только решив головоломку



Таким Гарри предстает в фильме

ку в старой. Но иногда случаются вещи, которые оригинальны, несмотря ни на что.

Помните, у Гарри есть собственное транспортное средство — метла? Не дать возможности на ней полетать означает окончательно

ного действия и является как бы игрой в игру. Можно играть только в нее, не особо отвлекаясь на всякие фанатские штучки.

Графика под руководством движка Unreal Tournament достойна всяческих похвал. Серия Unreal была превосходна в визуальном плане, и все ее наследники этими качествами не обделены. Harry Potter and the Sorcerer's Stone не отстает от других, и если за внимание к сюжету игре нужно бороться, то изображение покоряет с первого взгляда. Качественные текстуры и плавная анимация достойны восхищения, световые эффекты оживляют картинку, а соответствующее фильму оформление, кроме всего прочего, повышает реалистичность.

Как бы уравнивающая то хорошее, что дает графика, в игре порезали управление. Но это объяснимо: если игра не шутер, зачем ей стандартная для этого жанра раскладка? Мышь благополучно отправили в чисто обзорный инструмент: с ее помощью Гарри вертит головой во все стороны, как Лара Крофт. Двигается он с помощью клавиш вперед и назад, в стороны поворачивается, а стрейфиться умеет только по указке компьютера. Прыжки в игре автоматизированы: если встречается такое место, где надо совершить скачок, Гарри делает его сам, не дожидаясь нажатия какой-то особой клавиши.

Другие особенности интерфейса — книга заклинаний, где Гарри записывает магические символы, и бобы в качестве разменной монеты. За горстку бобов легко купить какую-нибудь полезную вещь, решить с ее помощью сложную задачку и получить доступ к секретной комнате.

Фильм Harry Potter and the Sorcerer's Stone выходит на экраны 16 ноября. Примерно в это же время появится и игра. Можно поспорить, что игра у нас окажется раньше фильма, так что когда будете в нее играть, делайте скидку на отсутствие первоисточника. **MC**

Игра больше похожа на квест, в ней нужно решать головоломки, а не поджаривать врагов файерболлами и молниями.

эффект. Но после этого Гарри опять превращается в празднично-тающего мальчика, и получать удовольствие нужно от знакомых интерьеров и разговоров с персонажами.

Это продолжается на протяжении 25 уровней. Череду пейзажей, в точности воспроизведенных по кадрам фильма, заученная наизусть сюжетная линия (если вы смотрели фильм до игры) и лица

но испортить игру. Тем более что в фильме полеты на метлах показаны. Вот это вносит разнообразие и должно представлять интерес не только для фанатов.

На основе таких полетов разработчиками придуман уникальный вид спорта. Игроки двух команд верхом на своих ветвистых метелках таскают по полю мяч, надеясь забить гол. Эта спортивная игра идет отдельно от основ-



EMPIRE EARTH™

Официальная русская версия
500 000 лет человеческой истории

PREHISTORIC AGE COPPER AGE DARK AGE RENAISSANCE INDUSTRIAL AGE INFORMATIQUE AGE
500,000 BC 25,000 BC 5000 BC 2000 BC 500 BC 0 AD 900 AD 1800 AD 1500 AD 1700 AD 1900 AD 2000 AD 2100 AD 2500 AD
STONE AGE BRONZE AGE MIDDLE AGES IMPERIAL AGE ATOMIC AGE NANO AGE



ЭПИЧЕСКИЙ МАСШТАБ? НЕ ТО СЛОВО!

Empire Earth – это трехмерная историческая стратегия, в которой вы сможете создать свою цивилизацию и руководить ее развитием на протяжении 500 000 лет. За это время вы пройдете долгий путь от открытия огня до нанотехнологий и боевых роботов. Однако во все эпохи ваша цель останется неизменной – привести свой народ к МИРОВОМУ ГОСПОДСТВУ.

SIERRA™

STAINLESS STEEL  **STUDIOS™**



Жидкое Проклятье

Бокал:

хайболл

Компоненты:

- джин — 40 мл;
- ликер
Crème de Menthe — 10 мл;
- ангостура — 5 мл;
- лимонный сок — 20 мл.



В огромном разнообразии настольных тактических игр отдельную нишу занимают те из них, которые достаточно быстро вводят игрока в свой мир. Приобретая такую игру, необязательно собирать гигантских размеров армии, кропотливо

MORDHEIM

Александр Хромов

Конечно, настоящие игроки, серьезно подходящие к процессу и рассматривающие его как развитие серьезных отношений в некоем фантастическом мире, как правило, стараются сделать поле боя как можно более реалистичным, дабы самим приблизиться к атмосфере происходящего. Разумеется, подготовка к такой игре требует огромного количества свободного времени и терпения. Однако играть-то хочется именно сейчас! Вот поэтому стали появляться игровые миры, не требующие от участников всех этих сложностей, однако не уступающие по своей масштабности остальным тактическим настольным играм.

Одним из наиболее ярких представителей данного направления стал «Мордхейм — город проклятых», выпущенный два года назад небезызвестной английской фирмой Games workshop. «Мордхейм» является представителем вселенной Warhammer the fantasy battles, о которой мы уже упоминали в прошлом номере. Это означает, что события, разворачивающиеся в игре, происходят в мире мрачного, но тем не менее классического фэнтези. Перед

нами открывается, пожалуй, одна из самых ужасных страниц бесконечной истории вселенной Вархаммер: огромный город могущественной Империи был уничтожен в одно мгновение упавшей кометой. Десятки тысяч людей нашли свою смерть в адском огне взрыва в центре города, а те несчастные, кому удалось выжить, подверглись невообразимым мутациям и со временем тоже погибли, не перенеся страшной участи быть уродом в мире людей. Впрочем, история Мордхейма началась задолго до этого рокового дня.

Некогда этот город был одним из самых крупных и развитых центров науки и культуры Империи наряду с такими гигантами, как Нули или Альтдорф. В нем находилась главная префектура ордена Сестры Зигмара, процветали различные инженерные школы и торговля, строились все новые и новые храмы Зигмара. Но вот однажды астрологи предсказали появление над городом кометы с двумя хвостами, что, несомненно, могло быть лишь добрым предзнаменованием, так как именно такая комета была одним из основных символов Зигмара, великого бога-воина, покровителя Империи.





time when
Empire it
rt by a ter
Sigmar had fallen
chaos. Come now to
rrible days when the
brone of the Empire

красить каждую фигурку, строить сложный рельеф местности и искать партнера с таким же большим войском. Вы можете просто играть некрашеными фигурками, террейн сделать из книжек и коробок, да и собирать-то ничего не нужно: можно просто заменить недостающие подразделения и отдельных персонажей картонными квадратиками.



город проклятых



Тысячи и тысячи людей со всех сторон Старого Света собирались в Мордхейм, чтобы своими глазами увидеть это чудо. Шло время, людской поток все не иссякал, а комета не появлялась. Все постоянные дворы в городе были переполнены, многие из приезжих расселились в окрестных деревнях, а те, кому не хватило места и там, расположились под открытым небом прямо на улицах города. Через некоторое время огромная толпа народа начала изнывать от безделья, предаваясь пьянству и распутству, а вскоре в городе начались беспорядки и грабежи, ведь вместе с простыми гражданами Империи в город пришли авантюристы и разбойники из разных земель и графств. Ситуация в Мордхейме грозила выйти из-под контроля в любую минуту, сил городской стражи явно не хватало для поддержания порядка, при этом запасы продовольствия подходили к концу, да и все окрестные селения уже были опустошены. Над городом нависла реальная угроза голода.

Вот тут-то и появилась комета из предсказания. Все горожане и пришедшие из других земель люди, как зачарованные, смотрели на гигантский огненный шар, который стремительно увеличивался в размерах, приближаясь к городу, оставляя за собой в ночном небе два светящихся огненных хвоста. В считанные секунды она, ярко вспыхнув, взрвалась в город. Удар был настолько силен, что разрушенным оказался почти весь центр Мордхейма, повсюду бушевали пожары, которые моментально охватывали квартал за кварталом.

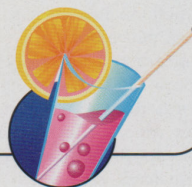




Отряды искателей

Наемники из графства Рейкланд — отважные воины, участники многих войн, которые вела Империя. Долгие годы самые смелые и дисциплинированные воины набирались именно из этого графства. Все они прекрасные стрелки, так что их показатель обращения со стрелковым оружием гораздо выше, чем у всех остальных людей. С детства привыкшие к жесткой военной дисциплине, по правилам они имеют преимущество при прохождении проверок на страх и панику.

Отряды из земель Мугенхейма — самые сильные из людей, прирожденные охотники, излюбленное оружие которых — тяжелый двуручный молот или топор. Они всегда идут в бой с непокрытыми головами в знак презрения к смерти, а одеваются в шкуры волков и медведей. Их показатель силы выше среднего среди людей.



ных задохнулись ядовитыми испарениями.

Именно в это мгновение Мордхейм перестал существовать как город и превратился в средоточие всего самого ужасного и отвратительного, что когда-либо знало человечество. Пройдут годы, и имперские летописцы назовут эту комету карой Зигмара за грехи и пороки, которых оказалось так много в тот момент в городе. И огонь, и мутагенную пыль, поднимающуюся над руинами, объявят очищением заблудших душ от скверны, которая поколебала веру в могущество бога-воина. Добро пожаловать в Мордхейм — город проклятых...

Игра описывает события, которые начинаются спустя несколько лет после разрушения города. После падения кометы открылся один очень любопытный факт: выяснилось, что ядро кометы состояло из чистого Ворпа — камня, на котором основана вся самая сильная магия мира Вархаммер. Обладатели небольшого кусочка этого минерала могли позволить себе покорять страны, подчиняя непобедимые силы Хаоса, так как даже они нуждались в Ворпе. Но до последнего времени сей камень был очень большой редкостью и стоил поистине фантастических денег. Крохотные частицы камня хранились под сильнейшей охраной, их передавали по наследству от одного мага другому, и с каждым днем Ворп можно было встретить все реже и реже. Как вдруг на Земле возникло невообразимое по своим масштабам скопление данного магического камня, причем не где-нибудь в далеких провинциях, а буквально в самом сердце Империи. Конечно, как только эта новость распространи-

лась по Старому Миру, толпы наемников, вольных воинов, авантюристов и просто искателей приключений устремились к руинам Мордхейма, а вслед за ними отправились торговцы всевозможным оружием и экипировкой для охотников за камнем превращения. Так как от самого города не осталось практически ничего, среди постоянно дымящихся руин стали стихийно возникать поселения отрядов людей, ищущих Ворп, и коммерсантов, которые скупали его или меняли на провиант, оружие или доспехи.

В «Мордхейме» представлены многие расы из вселенной Вархаммер, в основном это народы и существа, обитающие в пределах Старого Света. Игрок может выбрать наиболее понравившуюся ему банду из восьми разработанных на сегодняшний день. На узких улочках разрушенного города вы можете встретить пять различных отрядов людей, загадочных и скрытных скавэнов, людей-крыс, ужасных и отвратительных оживших мертвецов во главе с Некромансером и, наконец, безжалостных и извращенных последователей культа богов Хаоса. Все они преследуют единственную цель: собрать как можно



В небо поднялось ужасное облако ядовитых газов, вырвавшихся из недр кометы, раскаленные осколки разлетелись на несколько километров, поражая все вокруг. Люди, не ожидавшие такого исхода событий, были просто парализованы ужасом. Тысячи горожан сгорели заживо в первые секунды взрыва, многие погибли при пожарах или оказались раздавленными рушащимися зданиями, десятки тысяч несчаст-





больше частиц магического камня. На сегодняшний день появились еще несколько отрядов: орки, гномы и темные эльфы, но оригинальный модельный ряд, специально разработанный для «Мордхейма», был сделан только для восьми основных отрядов. Впрочем игроки могут использовать в игре любые другие модели из Warhammer the fantasy battles, просто подгоняя свое подразделение под правила и показатели «Мордхейма».

Сейчас пришло время рассказать об игровой механике «Морд-

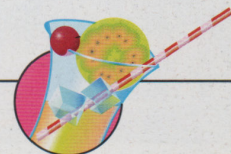
хейма». Как и во всех остальных играх компании Games workshop, оппоненты поочередно совершают ходы. Каждый ход разделен на четыре фазы: восстановления, движения, стрельбы и рукопашного боя. В общем и целом правила очень похожи на классический «Вархаммер», так что для тех, кто знаком с Warhammer the fantasy battles, правила не должны вызывать затруднения, а тех, кто впервые столкнулся с подобным рода играми, должно полностью удовлетворить детальное описание всех моментов и нюансов игры, содержащееся в книге правил.

Однако об особенностях, присущих только «Мордхейму», стоит рассказать поподробнее. Во-первых, баланс между игроками определен суммой, на которую они могут нанимать бойцов в свои отряды, причем сумма эта не так уж и велика: всего 500 кронов. Впоследствии, если вы играете кампанию, доступный вам капитал будет расти — вам может повезти, и вы найдете спрятанные сокровища или большой кусок Ворпа, на которые вы купите новое оружие, броню или наймете новых воинов. Впрочем, деньги можно потерять так же легко, как и найти, особенно если вам придется слишком часто лечить своих солдат или выкупать их из плена. Во-вторых, для игры потребуется не такая уж

и большая площадь: в отличие от остальных варгеймов «Мордхейм» можно отыграть на небольшом кухонном столе. Для него не требуется стратегический простор, ведь ваши отряды состоят из 8–15 фигурок. В Мордхейме не выживают именитые полководцы, привыкшие командовать многотысячными армиями, — гораздо большего успеха добьется тот, кто терпеливо может сидеть в засадах, устраивать ловушки,

подстерегать неосмотрительного противника, затаившись в развалинах. Те, кто привык воевать скрытно и скоротечно, могут попытать счастья в схватках с другими охотниками за камнем превращений.

В-третьих, рельеф местности здесь сильно отличается от всех предыдущих игр подобного рода: если раньше это были огромные



Отряды искателей

Наемники Мариенбурга — самые богатые и хорошо экипированные отряды, когда-либо проникавшие на руины Мордхейма. Мариенбург всегда был известен как торговый центр Империи, поэтому, играя за наемников Мариенбурга, игрок может приобретать оружие и нанимать бойцов не на 500 кронов, как обычно, а на 600. **Сестры Зигмара** — орден священнослужительниц великого бога-воина. Они единственные в Мордхейме, кто пережил падение кометы, находясь в непосредственной близости от места катастрофы. Укрывшись в своем монастыре, расположенном на огромной скале в центре реки, протекающей через город, им удалось спастись от всеуничтожающего гнева Зигмара. Только они знают, какая угроза таится в осколках Ворпа для всего человечества. Их цель: собрать и похоронить в бездонных подвалах своего монастыря весь Ворп, который удастся отыскать. Наиболее популярным оружием у них являются молоты, украшенные изображением двуххвостой кометы, или тяжелые боевые цепи.



поля сражений, охватывающие значительные территории, теперь это всего лишь небольшая часть города. Зато террейн можно надстраивать в высоту, строя руины огромных башен или дворцов, которые возвышаются над разрушенным городом. Схватки за обладание господствующей высотой добавляют в процесс игры много новых моментов. Так, например, стрелок,



который находится выше, получает некоторые бонусы по отношению к персонажу, разместившемуся ниже. В-четвертых, так как ваш отряд состоит всего из нескольких бойцов, в правилах пересмотрен подход к ранениям. В классическом «Вархамме—

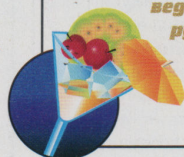
ре» ранение персонажа, как правило, означало его смерть, но там вы играете армией в 200–300 фигурок. Если бы это правило применялось в «Мордхейме», игра закончилась бы через полчаса. Теперь при рассмотрении любого повреждения учитывается элемент случайности. Игрок бросает кубик и определяет, как сильно пострадал его воин: он может оказаться просто сбитым с ног, оглушенным или же получить критическое попадание и выбыть из боя, однако и это не означает смерть персонажа. После игры с помощью специальной таблицы и кубиков можно узнать, что же стало с вашим пострадавшим. Здесь вероятны любые, самые разнообразные варианты: бывают неизлечимые болезни, которые сказываются на показателях, можно потерять глаз или конечность, что также отразится на характеристиках, или все-таки умереть.

Каждый отряд теперь помимо своей денежной стоимости имеет рейтинг. Чем дольше вы сражаетесь одними и теми же бойцами, тем больше навыков приобретут ваши солдаты, превратившись из неопытных новичков в закаленных ветеранов. Чем больше боев вы провели, тем больше опыт и финансовое состояние отряда, а соответственно и рейтинг.

Отряды искателей

Охотники на ведьм — религиозный орден Империи, выполняющий инквизиторские функции по искоренению ереси и тех, кто продал свои души богам Хаоса. Так как в Мордхейме предостаточно и тех и других, охотники на ведьм стали частыми гостями на мрачных улицах мертвого города. Отряд всегда сопровождали фанатичные флагеллянты — люди, которые сознательно обрекли себя на муки во славу Зигмара, очень ценные помощники в бою из-за полной невосприимчивости к боли. Часто охотники используют в битвах специально обученных боевых псов, что делает их отряд довольно мощной силой на арене бесконечных схваток.

Мертвые — отряды, прибывшие в Мордхейм из самого зловещего и таинственного места в Империи, графства Сильвании. Граф Влаг фон Карштайн и его жена Изабелла послали многочисленных отрядов своих слуг собрать магический камень для исполнения своих неведомых планов. Бандой мертвых, как правило, руководит вампир, а состоять в ней могут некроманты, зомби, гулли и зловещие волки. Ночь принадлежит мертвым, а в Мордхейме всегда ночь.



В «Мордхейме» появился некий сюжет, который налет РПГ. Нет, показатели, разумеется, не могут изменяться, но вот все остальное очень даже может, причем достаточно сильно. Если вы решили играть кампанию, то есть несколько боев, связанных между собой неким сюжетом и противоборствующими сторонами, то ваш отряд будет со временем набираться опыта и приобретать новые умения и навыки, которые,

в свою очередь, тоже подробно описаны в правилах. Можно найти в разрушенных домах какие-нибудь магические артефакты, редкое оружие или уникальные доспехи, выкованные гномами, которые очень ценятся за их прочность и легкость.

Большую роль играет и коммерческая сторона дела, так как деньги просто необходимы для организации отряда. Вам предстоит выгодно продавать и поку-



пать снаряжение, нанимать новых бойцов, то есть вести довольно серьезную бухгалтерию. В книге правил расписано огромное количество самых различных предметов, которые могут помочь вам в битве, — начиная от веревки с крюком и заканчивая сложными инженерными разработками имперских мастеров типа ар-

of the Empire
other.
cold night, as
and ruthless
the stones of



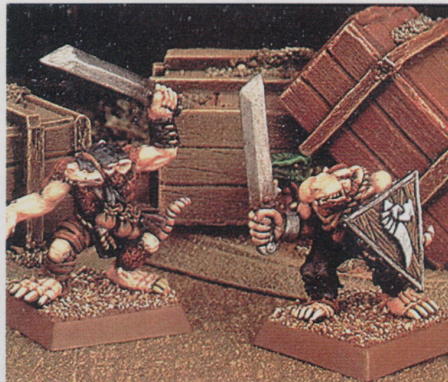
балета-пистоля. В округе собралось множество магов и колдунов в надежде отыскать частицы Ворпа, у которых можно приобрести различные магические артефакты. Так что деньги вам очень даже пригодятся, и расхаживать их надо осмотрительно.

Посетителей города проклятых ожидает масса неожиданностей на руинах оставшихся улиц. В игре постоянно применяется генератор случайных ситуаций, которые могут произойти с вами и вашим отрядом. С помощью кубиков вы определяете, что именно произошло в данный момент времени. Это может быть встреча с хищным растением-ловушкой, внезапно начавшийся пожар или неожиданно появившееся демоническое создание Хаоса, привлеченное запахом крови, пролитой во время битвы. Если вашим воинам повезет,

то они набредут на еще не разграбленную виллу аристократа и обнаружат в ней что-нибудь ценное, а может, они наткнутся на развалины оружейной мастерской, в которой остались достойные оружие и доспехи, которыми можно снарядить ваш отряд.

Как и во всех играх Games workshop, в «Мордхейме» существуют специальные персонажи, очень сильные по показателям, обладающие множеством смертоносных умений и способностей. Все они имеют какие-нибудь магические предметы или оружие с необычными характеристиками. Единственная сложность при найме их в отряд — дороговизна. Исключением может служить лишь Берта, Высшая Мать Сестер Битвы, которая появляется только тогда, когда рейтинг отряда достигает определенного уровня, но она, разумеется, присоединяется только к своим сестрам. Многие специальные персонажи могут иметь дело только с определенными бандами, как, например, Вескит, Верховный Палач клана Эшин сражается только в составе отрядов скзэнов.

Сегодня «Мордхейм» продолжает разрабатывать фирма Fanatic games, являющаяся подразделением Games workshop. Постоянно создаются дополнения к правилам, появляются все новые и новые карты участков города проклятых. Благодаря популярности игры даже начал выходить специальный журнал «Town crier», посвященный новинкам мира «Мордхейм», пишутся новые истории о наибо-



Отряды искателей

Одержимые — люди, которые не смогли пережить тех испытаний, которые обрушились на них после гибели города. В надежде хоть как-то облегчить свою участь многие из них попытались найти спасение, обратившись к богам Хаоса. Возглавил отряды одержимых Повелитель Теней, который, по слухам, обитает в самом сердце разрушенного Мордхейма, в гигантской воронке, оставшейся после падения кометы. Это ненормальные воины, измазанные кровью, размахивающие оружием и поющие богохульные гимны. Во многих из них теперь тяжело распознать людей, так как их тела уже коснулась мутация. Но самые ужасные из них сами одержимые — плоть, смешанная из людей, животных и металла, ведомая неуловимой волей Демона.

Скзэны — самая загадочная раса мира Вархаммер, полулюди-полукрысы, мутировавшие в результате постоянных экспериментов колдунов с Ворпом на протяжении многих столетий, смогли создать колоссальных размеров подземное государство, которое простирается под большинством стран Старого Света. Скзэны разделены на несколько кланов, между которыми идет постоянная война за власть. В Мордхейм проникли представители Эшин, клана наемных убийц, мастеров тихой и внезапной смерти. Клан Эшин держит в строжайшей тайне историю о городе проклятых. Собирая осколки магических камней, клан пытается возвыситься над остальными.



лее известных личностях, прославившихся в сражениях на улицах Мордхейма.

Базовый набор позволяет в короткие сроки приступить к игре: в него входят 8 фигурок наемников, причем модели комплектуются в разобранном состоянии, так что вам предоставляется полная свобода в выборе поз и экипировке отряда, 10 фигурок скзэнов (так же в деталях), комплект заготовок под руины города плюс необходимые мелочи типа кубиков, линеек, карточек. Фигурки в базовом наборе сделаны из пластика, но остальные персонажи



МЕГА

Как вы думаете, что самое главное в жизни любого геймера?

Самое главное в жизни геймера — это правильное питание!

Правильное питание своего любимого организма, бесперебойное питание своего любезного компьютера, а также сбалансированный прием компьютерных игр различной калорийности и витаминности.

Потому что игры — они как еда. Они разные бывают. Некоторые, попроще, — как хлеб или там кильки в томатном соусе. А другие — как черная икра или шоколад. Поэтому, между прочим, в нашей мудрой редакции за рубрику «МегаХит» отвечает человек, хлеба принципиально не потребляющий. Черную икру он мажет непосредственно на шоколад. Его на мякине не проведешь!

А вот, кстати, о шоколаде. Вы знаете, почему немцы проиграли Вторую мировую войну? Из-за шоколада. Вернее, наоборот... В общем, шоколад, как известно, благотворно действует на мозги. Все немецкие солдаты и офицеры всю первую половину войны массово ели шоколад, от этого становились шибко умными и потому побеждали. Однако в 1942 году группа британских коммандос произвела историческую диверсию против бразильского сухогруза «Заря Востока», который вез в Германию 20 тысяч тонн какао-бобов. Они его заминировали, подожгли, просверлили днище, перерезали рулевые тяги, напоили команду... в общем, потопили. Немецкие солдаты остались без шоколада, отупели и начали терпеть поражение за поражением...

Так коммандос отняли у врагов шоколадку и выиграли войну. И это дело им так понравилось, что они до сих пор по всему миру отнимают шоколадки у террористов (зачастую вместе с ушами и прочими деликатесными частями организма). Правда, в реальности у них это получается гораздо хуже, чем в играх и книгах. Поэтому не смотрите ТВ, а читайте «МегаХит»!

Петр Курков

ХИТ

NHL 2002

НА СТРАНИЦАХ 62-66

Commandos 2:
Men of Courage

НА СТРАНИЦАХ 55-60

Обросший Фрейтами
Акваланг aka Топтый Бардон

Одноразовый кайф

Паспорт

Commandos 2: Men of Courage

Жанр: тактический
симулятор

Издатель: Eidos Interactive

Разработчик: Pyro Studios

URL

www.eidosgames.com

Системные требования:

Процессор: Pentium 166 MHz

Видео: 16 Мбайт

Во избежание кривотолков и недомолвок сразу хотелось бы обнародовать одну сугубо личную, но от этого не становящуюся менее важной информацию: я не играл в первых Commandos. И в аддон к ним не играл, хотя многие на этом настаивали. Но я не сдавался — и эти наглицы пропали из виду, и теперь уже никто и не упомянет, где их могилки расположены.

Другой вопрос, что у меня были весьма веские причины временно не обратить внимание на безусловный хит трехлетней давности. Дело в том, что эта замечательная, красивая и интересная во всех отношениях игра по каким-то своим, сугубо личным соображениям категорически отказывалась работать на компьютере, где стояли процессоры, произведенные на свет компанией AMD, а так как в далеком 1998 году я являлся обладателем именно такой машины... Ну вы поняли. Вариантов не было, ибо Commandos тогда мне не казались поводом играть в них на машинах моих знакомых или тем более менять собственную.

Это я все к тому, что мое мнение о второй части игры априори является непредвзятым, ибо мне

даже ее сравнивать не с чем. Большинство граждан, которые приобрели данный сиквел, просто обречены на продолжительное и совершенно неизбежное сравнение первой части со второй, хотя смысла в этом нет никакого. А мы, с вашего позволения, будем вести себя так, как будто есть только Commandos 2, а никакой первой части (и тем более аддонов к первой части) никогда не было, а если вдруг и будет, то не скоро.

К делу

Как вы, наверное, уже знаете (а может, и не знаете), действие в Commandos 2 разворачивается в период Второй мировой войны, то есть в довольно нервное время. Под руководство игрока выдается некоторое количество храбрых парней, которым только



дай фашиста поганого сажалом в пузень потыкать, а потом еще и одежду с него снять. Но делается это все не для удовольствия, как можно было бы подумать в первый момент, а со строго выверенной целью, которую определяет внимательное начальство.

Игра начинается с двух тренировочных миссий, которые поначалу кажутся сложными, а потом выясняется, что по сравнению с миссиями нетренировочными эти две — просто невинная детская игра в крысу. С каждой миссией ситуация усложняется едва ли не в геометрической прогрессии, соответственно и время, необходи-

мое для завершения мероприятия, постоянно увеличивается.

Как, наверное, все догадались, формально Commandos 2 — это так называемая стратегия в реальном времени. С одной стороны, это действительно так — все события происходят самостоятельно, не дожидаясь нажатия игроком какой-нибудь кнопки End Turn, но с другой... Периодически в ключевые моменты игры на экране появляется временная кнопка, которую стоило бы назвать «Вызов проблемы». Пока ее не нажмешь — ничего не происходит, и у вас есть неограниченное количество времени, которое можно

и нужно посвящать подготовке к неприятностям, ибо они начинаются сразу же после ее активации. К примеру, во второй тренировочной миссии эта восхитительная кнопка для разминки вызывает явление группы немецких солдат в компании со снайпером, а потом и самого настоящего танка, с которым тоже надо будет что-то делать (открою маленький секрет — бутылки с коктейлем Молотова на этот механизм не действуют, лучший способ от него избавиться — это заманить его на мину).

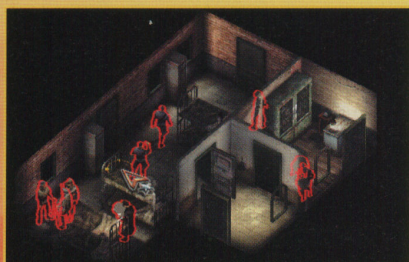
Честно вам скажу: вот от появления танка ну уж совсем никакой радости не испытываешь!

Разработчики явно хотели сделать как-нибудь так, чтобы добиться необходимости взаимодействия отдельных представителей вашего отряда. В этом благом начинании они не преуспели по двум причинам: во-первых, большинство проблем совершенно спокойно решаются отдельным представителем ваших командос (к примеру, одна из миссий, где по официальной версии необходимо задействовать человек пять, происходит одним амбалом — он просто ползает зигзагами по территории и всех режет), а во-вторых, учитывая отсутствие в игре воз-

можности регулировать скорость течения времени, попытки одно-временно поуправлять даже тремя персонажами в условиях боя, как правило, приводят к гибели на-личного состава. Безвременной гибели.

С другой стороны, вероятно, это сделано намеренно, чтобы у игрока не появилось желания взять автомат, с криком «выдвинуть» одного бойца из зарослей каких-нибудь кактусов и решительно всех завалить. Более или менее весь отряд можно задействовать только в том случае, если вы предпочитаете воевать в лучших традициях ниндзя и прочих бойцов невидимого фронта — то есть вся ваша подотчетная тусовка ныкается по углам, шифруется в траве и прячется на фонарных столбах — да и то больше чем одним товарищем за раз поуправлять не получается, а именно: когда один куда-нибудь сноровисто ползет, остальные валяются в теньке и ждут дальнейших распоряжений.

Миссии в игре делятся на две большие категории. Первая, наиболее симпатичная мне, — это та, где обнаружение вашего отряда не означает безусловного провала миссии и связанных с ним затруднений. Вторая — это та, где обна-



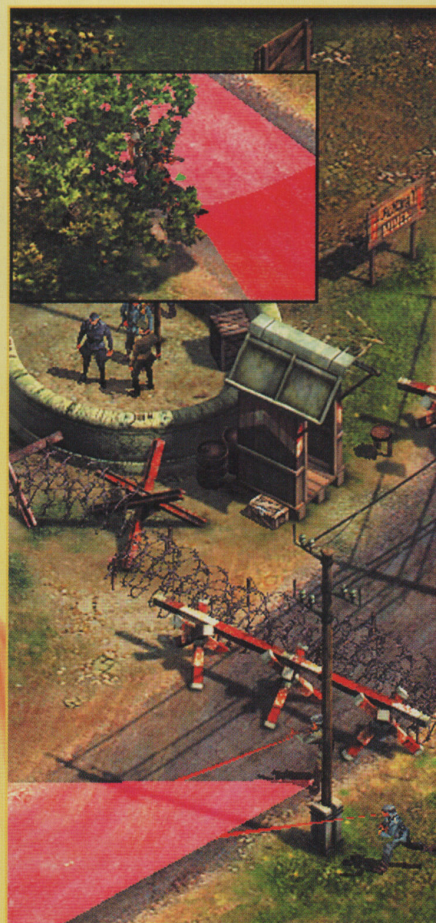
Результат вламывания в здание без предварительной оценки ситуации. Нет, я, конечно, догадывался, что внутри кто-то есть, но не подозревал, что в таких количествах. А у меня из оружия только собака и много снотворного. Не-е, похоже это все на срочную загрузку сэйва



Управляльник-с

Ну на неочевидность интерфейса я уже жаловался, однако надо бы этот пункт разоб-раться поподробнее.

При нажатой клавише Shift курсор, будучи наведен на предмет, трансформируется в иконку того действия, которое можно с этим предметом совершить. С некоторыми предметами (к примеру, окнами) можно совершать несколько действий, и в таком случае курсор трансформируется в иконку действия по умолчанию, а альтернативные поступки активизируются нажатием соответствующих клавиш. На одной кнопке может висеть неограниченное количество действий и предметов, следует помнить, что выполнено будет то, которое в данный момент находится в «панели задач» данного конкретного солдата (она расположена вдоль левой стороны экрана. Не забывайте, кстати, что перед тем, как радостно вываливаться из здания на территории вражеской базы, имеет смысл выглянуть в окно или дверь — времени эти действия отнимут немного, а вот нервов сэкономить могут порядочно).



ружение — это провал. Знающие люди бают, что в первых Commandos нельзя было сохраняться в процессе игры, так это или нет — не знаю, ибо не играл-с, но как же здорово, что во вторых Commandos это делать можно! В противном случае игра местами вообще могла бы стать непроходимой.

Задачи, которые ставятся перед вашим отрядом, усложняются от миссии к миссии, за счет чего время прохождения каждой последующей миссии, как правило, больше, чем время преодоления сложностей в предыдущей.

В каждой миссии есть некоторое количество заданий, одни из них обязательны для выполнения, а другие — нет. Однако лучше внимательно относиться и к второстепенным заданиям, ибо они в массе своей носят исключительного меркантильный характер и их выполнение значительно облегчает нелегкую жизнь спецподразделения. «Как именно облегчает?» — спросите вы. А вот сейчас расскажу.

Ну во-первых, в процессе выполнения необязательных заданий неизбежно натыкаешься на залежи всякого полезного хабара вроде еды, аптечек, снотворного, сигарет, патронов и прочих бутылок

Правда и ложь

Вы обратили внимание на системные требования, указанные в начале статьи? Нет? Ну так посмотрите на них — и забудьте. Возможно, игра действительно «согласится» работать на системе с 16 Мбайт оперативной памяти. Но, честно говоря, даже думать не хочется о том, как она там будет работать.

Но обижаться на разработчиков не стоит. И в самом деле, вы зачем покупаете игру — чтобы изображение приближать/отдалять или чтобы поиграть всласть? Вот то-то же. В процессе игры вам пригодится только возможность смотреть на карту с четырех точек зрения — и не более того. А вот в качестве реально игровой конфигурации для Commandos 2 можно посоветовать что-нибудь вроде Celeron 300 с 64–128 Мбайт оперативной памяти и какой-нибудь более или менее приличной видеокартой вроде TNT2.



с вином. Во-вторых, по мере выполнения второстепенных заданий сюжет данной конкретной миссии иногда претерпевает определенные изменения и появляются альтернативные варианты прохождения, которые зачастую значительно увлекательнее первоначально предложенных. А в-третьих, та информация, которую вы неизбежно получаете в процессе выполнения второстепенных заданий, значительно (повторяю: очень значительно) способствует выполнению

заданий обязательных. Если сию хитрую фразу перевести на язык родных осин, то получится что-то вроде: «Заглядывая под каждый канализационный люк и каждое окно — не ошибешься!».

Но несмотря на все эти дополнительные возможности по самоопределению на местности, большинство заданий в игре совсем не поддавались бы выполнению (по крайней мере, за более или менее приемлемое время), если бы не развитая система помощи вообще и подсказок в частности. Лично я,

попытавшись в течение получаса разобраться в игре традиционным методом «научный тык», потерпел полное и сокрушительное поражение. При всех достоинствах интерфейса Commandos 2, к сожалению, он совершенно неочевиден и явно рассчитан на то, что первое действие пользователя в нелегких взаимоотношениях с игрой — это залезть в help. У меня все более или менее наладилось только после того, как я прочитал огромное количество справок по использованию различных приспособлений. «Почему более или менее?» — спросите вы. А потому что, даже если вы подробнейшим образом прочитали пояснение к конкретному заданию, это совершенно не означает, что вы его поняли правильно или сможете выполнить соответствующим образом.

Дело в том, что хотя генеральная схема действий игрока и очевидна (ну там в общем ясно, что во-о-он того охранника можно отвлечь, кинув пачку сигарет), все равно постоянно спотыкаешься на мелких подробностях (непонятно, насколько далеко кидать пачку, так как от этого зависит поведение остальных постовых). Вот так раз двадцать пытаешься пройти одно и то же место и начинаешь постепенно краснеть ушами и думать всякие неприличные слова по адресу самой игры, товарищей разработчиков и господ издателей.

Кстати, хотелось бы заранее предупредить: есть серьезные сомнения, что вы когда-нибудь соберетесь играть в Commandos 2 по вто-

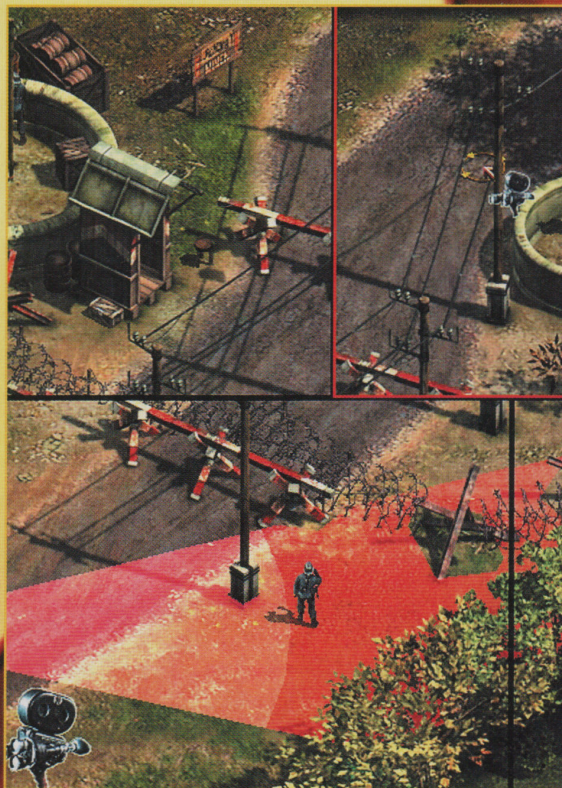
рому разу. Нет, конечно, всякое в жизни бывает, но тем не менее: пока ожесточенно прорываешься через какой-нибудь уровень в течение шести часов, то запоминаешь его как таблицу умножения, поэтому повторное прохождение можно исполнять практически с закрытыми глазами и без рук. Но, к сожалению, это неинтересно, поэтому будьте готовы к тому, что к середине игры вы будете видеть каждый новый уровень в первый и последний раз в жизни. Но зато этот единственный раз запомнится вам хоть и напряженным, но довольно увлекательным.

Теория и практика

Вообще говоря, предполагается, что вы будете проводить все свои операции, стараясь при этом соблюдать тишину и спокойствие. Другой вопрос, что это не всегда реально (несмотря на то что разработчики в процессе создания игры настойчиво утверждали обратное), но в тех случаях, когда подобный стиль поведения возможен, он, как правило, является весьма оправданным. В качестве эксперимента я прошел два раза одну и ту же миссию, причем первый раз мой отряд с гиканьем и матюгами выбежал из леса и всех к известной матери перестрелял, а второй — тихо приполз и аккуратно всех перерезал. Не могу не отметить, что политика тихих уколов в печень против-



Вот это еще даже не максимальное увеличение — а уже какие страшные пиксели! Хотелось быстро убежать и спрятаться куда-нибудь поглубже



ника себя вполне оправдала, — миссия была преодолена тихо и спокойно.

Нельзя забывать, что все ваши солдаты — разные. К примеру, вор умеет тихо красть сигареты у патрульных, но зато не умеет связывать оглушенного противника, а морпех воровать не умеет, но зато быстро трупы таскает в укромные места да еще и само-закапыванием владеет в совершенстве. Кстати, то, что вор не умеет связывать противников, есть полная глупость. Нет, понятно, что если бы он умел, то миссии, где он действует в одиночестве, проходились бы раз

в пятнадцать проще — но тем не менее. Очень раздражает, когда необходимо бегать по кругу и поддерживать в оглушенном состоянии человек пять противников, потому что если хоть один очнется, то он тревогу поднимет, а надо еще и сейф успеть вскрыть, еще пульт какой деактивировать...

Но в целом количество возможных действий солдат действительно поражает. Собак можно накормить мясом, смешанным со снотворным, те колеса кидаются в бутылку с вином, которую следует забыть на пути следования патрульного. Бутылкой можно



Даже в такой не-сентиментальной игре, как Commandos 2, нашлось место для модной тетки



и просто по репе врагу дать — тоже неплохой результат получается. Проволочные заграждения перекусываются кусачками, на территорию охраняемого лагеря можно проникнуть по проводам, натянутым между фонарными столбами, а если надеть на солдата форму убиенного гада, то враги некоторое время будут считать его своим.

Боевые действия теперь разворачиваются не только на открытой местности, но и в зданиях, что, как вы понимаете, сильно повлияло на общую тактику ведения боя. Перед тем, как заходить в здание, строго рекомендуется заглянуть в окно — как правило, внутри кто-нибудь недобрый сидит, и если просто ввалиться через дверь, то можно получить очередь из автомата прямо в физиономию.

Возможность делить оперативный экран на несколько частей, конечно, очень умиляет, но, по правде говоря, толку от нее никакого. Хотя глаза, конечно, разбегаются сильно...



График-с

Как известно, разработчики обещали сделать *Commandos 2* трехмерной. Сделали? Ну... Как бы это так сказать... Сами персонажи трехмерные и сделаны приятно. Ландшафты представляют собой странную смесь полигонов и спрайтов, причем полигонов там на глазок не большинство. Есть четыре ракурса камеры (а вовсе не flying cam), картинка поддается масштабированию... К сожалению, зум сделан не то чтобы очень хорошо: при попытке приблизить изображение, оно немедленно начинает расплываться, и максимальное приближение оказывается эквивалентным давно и прочно забытому стандарту игр 320×200 точек. Ну хорошо, ну пусть 400×300 — но все равно не шибко радостно.

Другой вопрос, что существуют явно иные способы решения текущих проблем. В основе всех этих способов лежит откровенная слабость AI в разрешении нетипичных, не предусмотренных сценарием миссии ситуаций.

Приведу пример. Есть здание, где сидит пять-шесть фрицев. Задача: отнять у одного из них ключи. Официальный способ действий: организуем бутылку вина со

снотворным (это, кстати, отдельная история), после чего исхитрившись подсунуть ее необходимому персонажу (а это уже другая отдельная история). Персонажа срубает, и у него можно забирать все, что нужно.

А вот неофициальный способ решения проблемы. Внаглую вползаем в помещение. Публика начинает метаться и бить солдата ногами, но при известной доле везения можно просто весь народ оглушить и, пока комната будет завалена неподвижными телами, собрать все, что нужно, и уползти обратно в ночь. Когда враги очнутся, максимум, что они сделают, — это выбегут на улицу и пару минут постоят, «размахивая головами» в разных направлениях. Тревогу поднимать никто не будет — проверено электроникой. Видимо, AI все спитет на коллективное умопомрачение.

Но все это тлен и суета. Самое главное — это то, что играть интересно от начала игры и до самого конца, независимо от того, проходите ли вы ее в строгом соответствии с рекомендациями разработчиков (сиречь справками) или честно прочесываете каждую карту, дабы во всем разобраться самостоятельно.

Итого-с

Н-да. На самом деле, что про *Commandos 2* ни пиши, все равно получится некий гибрид «чего-то

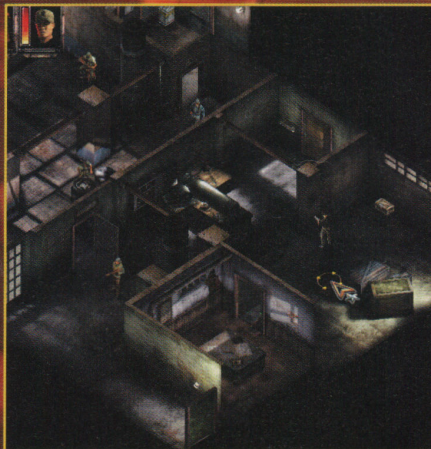
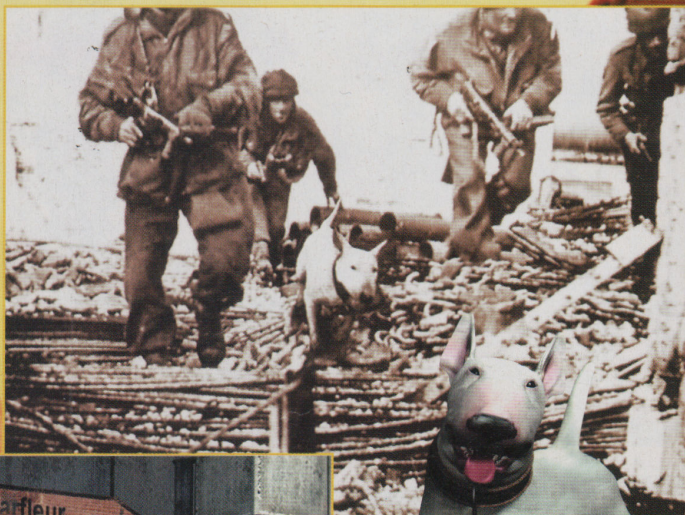
плюс проходилово». И это естественно, ибо так устроена игра. Ничего не было сказано ни о подводных операциях, ни об управлении автомобилями, ни о девушке Наташе, которая... Нет, пусть это будет сюрпризом.

Ну что тут можно сказать? Разумеется, играть в *Commandos 2* нужно, ибо игра при всех своих тараканах чертовски хороша. Но будьте готовы к тому, что довольно быстро процесс игры превратится в схватку с извращенными идеями дизайнов уровней и сценаристов из Pyro Studios, и каждого убитого фашиста вы будете воспринимать как свою маленькую и личную победу над разработчиками игры. Сражаться придется долго, бой будет нелег-

ким; ну а кто говорил, что война — это быстро и весело?

Но лично я второй раз *Commandos 2* проходить не буду, и не потому, что неинтересно, — а потому, что нервов не хватит. И так уже сирены милицеских автомобилей на улице заставляют меня нервно подпрыгивать: в *Commandos 2* после того, как завоет сирена, только и остается, что нервно подпрыгивать те две секунды, что нужны пулеметчику на вышке, чтобы определиться с мишенью.

P.S. А еще в игре есть собака по кличке Виски. Она бегает и способна своим лаем отвлекать внимание врагов. А вот другие собаки на это дело не ведутся — их придется временно усыплять. **MG**



Runaway

ДОРОЖНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

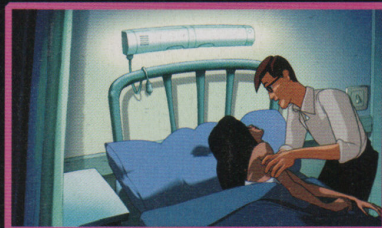


Все начинается в самый неподходящий для студента Брайана момент, очень уж ему хотелось поступить в аспирантуру, только вот у мафии совсем другие планы на этот счет... Они готовы усеять трупами весь город, что бы вернуть себе то, что, как они считают, принадлежит им. Главная задача заключается в том, чтобы выяснить, что они ищут и почему они уверены в том, что у Брайана это есть.

Побег вместе с загадочной и очаровательной стриптизершей, что может быть более романтичным? Столько необычных людей вокруг, но, кто из них друзья, а кто пытается побыстрее прикончить, бедного студента? Разобраться в этом будет крайне сложно. Вас ждут головокружительные сюрпризы!

Коктейль из убийств, денег, загадок, амбиций, религиозных обычаев и полная чаша лжи. Непростое испытание даже для агента секретной службы....

- 3D мультипликационные персонажи
- Впечатляюще богатая графика доступная лишь в дорогостоящих мультфильмах
- Программное динамическое освещение и тени, работающие даже на Pentium 166
- Высокое графическое разрешение 1024x768x65536
- Невероятно плавная и реалистичная анимация, более 30 минут мультфильмов высочайшего качества
- Постоянная смена камер, панорамы и размеров картинки в то время, как игрок исследует различные обстановки
- Простой и удобный интерфейс
- Около 100 различных обстановок и более 30 интерактивных героев
- Великолепный музыкальный трек от Pendulo Studios, MIP MUSIC SYSTEM



©2001 «Руссобит-М». ©2001 «Pendulo». ©2001 «Dinamic Multimedia»
Локализовано компанией «Revolt Games».

По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:

тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51; e-mail: office@russobit-m.ru

адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; телефон технической поддержки: 212-27-90;

e-mail технической поддержки: support@russobit-m.ru; заказ дисков через Интернет: shop@russobit-m.ru

г. Челябинск
Ул. Цвиллинга д.64

г. Махачкала
Ул. Дахадаева д.11

г. Новороссийск
Ул. Энгельса д.76
Ул. Рубина д.5
Проспект Ленина д.23

г. Норильск
Ул. Талнахская д.79

г. Новосибирск
Ул. Ленина д.10
Ул. Фабричная д.4, оф.311

г. Иркутск
Ул. Некрасова д.1
Ул. Байкальская д.69
Ул. Литвинова д.1
Ул. Урицкого д.1, д.18
Ул. Волжская д.14А

г. Уфа
Пр. Октября д.56

г. Ставрополь
ул. Коминтерна д.42
магазин «Инфа»
ул. Комсомольская д.58

г. Краснодар
ул. Атарбекова д.47г.

г. Сызрань
ул. Советская д.22, д.51

г. Владимир
ул. Каманина д.30/18

г. Воронеж
Ул. Плеханова д.48
Ул. Карла Маркса д.67

г. Волгодонск
Ростовская обл.
ул. Строителей д.21
пр. Курчатова д.17

г. Курск
ул. Ленина д.2,
гостиница «Центральная»
5 этаж

г. Саратов
Ул. Астраханская д.140
Ул. Степана разина д.80

г. Сургут
Ул. Энгельса д.11 блок «Б»
клуб «Дигер»
Ул. Майская д.14
Ул. Мира д.37
магазин «Дрим»

г. Магадан
Парковая д.13 к.205

г. Якутск
ул. Ярославского д.20

г. Апатиты
ул. Ферсмана д.15

г. Саранск
ул. Пролетарская д.46

Москва
Сеть магазинов «СОЮЗ»
ТВЦ Горбушка Ул. Барклай
д.10 корп.17, 1 эт. пав.1015

г. С.-Петербург
Загородный пр. д.10
Невский пр. д.52/54
Лиговский пр. д.107
Василевский остров,
Средний пр. д.46

г. Барнаул
Социалистический пр. д.109

г. Южно - Сахалинск
Ул. Емельянова д.34А

NHL 2002

Жанр: спортивный симулятор
Издатель: Electronic Arts
Разработчик: Electronic Arts



www.ea.com

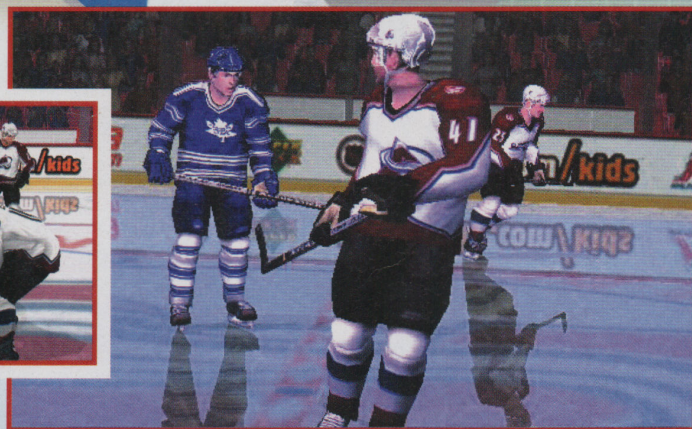
Системные требования:

Процессор: Pentium II 266 МГц
RAM: 32 Мбайт
Video: 4 Мбайт
CD-ROM: 4x

ГОРЯЧИЙ ЛЕД

Николай Барышников

Так уж, видимо, издревле повелось, что в «MegaGame» именно я пишу про EA SPORT'овские хоккейные симуляторы. Не стану нарушать эту благородную традицию и в этом году, благо все основные компоненты для написания подобного обзора напицо: NHL 2002 выпущен, как всегда, строго в срок, к началу нового сезона в Национальной хоккейной лиге. О чем еще можно мечтать? Лишь бы только электричество не отрубил в процессе творчества.



Курс на реализм?

Театр начинается с вешалки, а приличная игра — с заставочного ролика. В NHL 2002 таковой имеется, но совершенно не впечатляет: короткий и не зрелищный. Очень похоже, что делался он в последний момент, буквально за пару дней перед сдачей «мастера» в печать, и посему сильно пострадал и был урезан по сравнению с предыдущими версиями. Слава богу, самое главное в игре — вовсе не ролик.

Главное меню игры также удивляет крайней неприхотливостью по сравнению с NHL 2001 и 2000, однако функциональность его при этом нисколько не страдает. Как

и в предыдущих играх серии, вы сможете выбрать один из нескольких возможных режимов: выставочный матч, сезон, плей-офф, турнир — или потренироваться в пробивании штрафных бросков. Судя по всему, разработчики навсегда отказались развивать линию тренировочных поединков. Вы не сможете отработать различные элементы игры, как это делалось «пару хоккеев» назад. Тем не менее NHL 2002 более чем толерантно относится к новичкам: кругом всплывают услужливые подсказки, а перед загрузкой очередного матча у компьютера всегда есть дежурный хинт. Часть подсказок выглядит несколько вызывающе; напри-



Сделай сам

Достаточно серьезно изменилась система параметров, описывающих игроков. Атрибутов стало несколько меньше, зато теперь они более собирабельные и обобщающие. Хотя, впрочем, какой-то безумной разницы между эффективностью старой и новой систем я не заметил: все основные характеристики (катание, сила и точность броска, скорость и т. д.) остались без изменений. Кстати, вы, также как и раньше, можете создать собственного хоккеиста, однако теперь у вас есть шанс получить суперзвезду мирового класса, так как ограничений на характеристики не предусмотрено: все значения легко устанавливаются на максимум. Единственное, что, вероятно, вас остановит, — голос совести. Из мелких достопримечательностей «инженерии» виртуальных игроков отмечу возможность создания лица из стандартного набора сыщика-любителя: в NHL 2002 встроено достаточно подробный фоторобот, позволяющий выбирать различные губы, рты, носы, прически, усы, бороды и прочие оформительские глупости.

мер, мне трудно было не разозлиться, когда я прочитал следующее: «Пользуйтесь курсорными клавишами для перемещения игроков». Я, конечно, понимаю, что все игроки в глазах разработчиков полные недоумки, но не настолько же!

Кстати, одно новшество мгновенно бросается в глаза — в игре появились так называемые коллекционные карточки. Что за карточки — спросите вы? Да практически те же самые, которыми американские детишки обклеивают стены у себя в комнате: карточки с фото-

графиями их любимых игроков. Однако в отличие от их бумажных аналогов игровые карточки имеют все же некоторую функцию. Условно их можно разделить на две большие группы: одна содержит именно фотокарточки игроков, другая же состоит из всяческих забавных рисунков, открывающих вам доступ к различным чит-кодам или специальным умениям.

Откуда берутся эти карточки? Ответ прост — вы их покупаете в специальном окошке, практически как в кассе на вокзале. Колода случайным образом подобранных карт стоит две тысячи очков, а очки эти вам предстоит заработать во время матчей. Практически каждое достижение (от простейшего — выиграть вбрасывание — до таких сложных заданий, как два хет-трика в одной игре или выигрыш Кубка Стэнли) имеет некую стоимость. При выполнении подобного задания вы и получаете эти виртуальные деньги-очки, на которые впоследствии покупаете карты. Карта с изображением того или иного игрока может быть использована в ходе любого матча, и соответственно этот игрок получит бонус ко



всем своим характеристикам на определенный период. Специальные карты имеют более значимое влияние на игру: например, некоторые заставляют хоккеистов оппонента промахиваться, другие превращают их в карликов и так далее. Существует также несколько карт, открывающих доступ к специальной анимации хоккеистов: после их активизации вы порадуете толпу



не могли соскребсти с рекламных надписей. Вторые наносили убийственные щелчки, которые насквозь пробивали вратаря со всей его защитной амуницией. В NHL 2002 появилась и «третья» сторо-

каким-нибудь особенным приветствием или жестом, что приведет их в неописуемый восторг. Вот, пожалуй, и все, что можно сказать об этой новой и, не побоюсь сказать, уникальной особенностях игры. Впрочем, замечу, что весь этот набор очков и связанные с этим переживания отключаются. Думаю, серьезные игроки так сразу же и поступят: не мужское это дело — играть в аркаду на тему хоккея. Хотя, согласитесь, в многопользовательском режиме можно здорово повеселиться, если, конечно, у вашего приятеля тоже не припасена колода со всякими мелкими пакостями и подлостями. Тем не менее явно прослеживается стремление менеджеров и продюсеров EA SPORTS привлечь внимание новых слоев пользователей такими дешевыми трюками.

Горячий лед

Более «вопиющих» новшеств в игре мною замечено не было, хотя, конечно, перемены коснулись и других элементов игры. Как обычно, достаточно радикально менялась физика, серьезно видоизменились умения и навыки игроков, да и сам процесс стал разнообразнее, что ли... Поэтому давайте обо всем по порядку.

Игроки. Раньше было два четких разделения на профессии: «крутые разрушители» и «крутые забивалы». Первые радостно впечатывали любого соперника в борт так, что его потом еще пару минут

на: «снайперы», коронным оружием которых является хлесткий кистевой бросок со средней и ближней дистанции. Особенно эффективны такие бойцы при выходе один на один или в сутулочке у ворот, так как они могут нанести мгновенный бросок в незащищенный угол или, что называется, раскатать вратаря и спокойно положить шайбу в сетку.

«Снайперы» — штука, надо сказать, полезная, хотя по собственному опыту знаю, что щелчками забивать все равно проще. С другой стороны, если такой вот «стрелок» бросает по воротам с пятячка, то вероятность отскока крайне велика: вратарь редко успевает среагировать и взять шайбу намертво.

Деление на «забивал», «снайперов» и «обычных» хоккеистов довольно условно: достаточно много игроков с громкими фамилиями не относятся ни к первым, ни ко вторым, однако забивают от этого не намного реже. И если в предыдущих версиях серии NHL можно было довольно безучастно наблюдать за тем, как давно уже не подающий надежд хоккеист из четвертого звена, чудом вышедший один на один с вашим вратарем, пытается попасть в ворота, а не в небо, то теперь все обстоит иначе. Абсолютно любой игрок представляет собой реальную угрозу, особенно если вы пробуете свои силы на высоком уровне сложности. Не стоит также игнорировать защитников, которые не обладают иконкой с изображением молотка (знак «крутого разрушителя»). При



недооценке сил соперника можно пропустить такой силовой прием, что вашего форварда увезут с катка на носилках ногами вперед.

Пожалуй, изменения не коснулись лишь вратарей. Званий и профессий («большая ловушка» или «длинная рука») им пока не придумали, однако играть они явно научились. Ну, во всяком случае, большинство прошлогодних дырок им позакрывали. Если раньше выход один на один заканчивался взятием ворот в семи случаях из десяти, то теперь шансы нападающего значительно ниже. Пару-тройку раз вы, может быть, и забьете, но никак не больше. Они практически перестали делать глупые ошибки: пропускать шайбы с центра поля, или вставать на колени после первого же ложного замаха, или бессильно провожать взглядом шайбу после малейшего рикошета. Конечно, «бабочки» случаются, но, как говорится, в рамках приличий. За один сезон вы вряд ли забьете больше одного-двух курьезных голов. В NHL 2002 голкиперы работают засучив рукава (конечно, это в первую очередь касается вратаря соперника). Ваш голкипер любит иногда вытворять чудеса мастерства, так что, выигрывая 3:0 после второго периода, вы проигрываете уже в добавленное время со счетом 7:6. Хотя, по большому счету, особых претензий к нему не возникает и в этом случае. Скорее, это можно назвать фатальным невезением.



мали, однако играть они явно научились. Ну, во всяком случае, большинство прошлогодних дырок им позакрывали. Если раньше выход один на один заканчивался взятием ворот в семи случаях из десяти, то теперь шансы нападающего значительно ниже. Пару-тройку раз вы, может быть, и забьете, но никак не больше. Они практически перестали делать глупые ошибки: пропускать шайбы с центра поля, или вставать на колени после первого же ложного замаха, или бессильно провожать взглядом шайбу после малейшего рикошета. Конечно, «бабочки» случаются, но, как говорится, в рамках приличий. За один сезон вы вряд ли забьете больше одного-двух курьезных голов. В NHL 2002 голкиперы работают засучив рукава (конечно, это в первую очередь касается вратаря соперника). Ваш голкипер любит иногда вытворять чудеса мастерства, так что, выигрывая 3:0 после второго периода, вы проигрываете уже в добавленное время со счетом 7:6. Хотя, по большому счету, особых претензий к нему не возникает и в этом случае. Скорее, это можно назвать фатальным невезением.

Лунная гравитация

Не знаю почему, но так уж повелось, что физика игры развивается с каждым годом. Казалось бы, законы природы едины и не очень ча-

сто менялись в последнее десятилетие. Однако к новому NHL приходится адаптироваться регулярно. Меняются мелкие детали, нюансы, так сказать, но все эти перемены очень существенно влияют на игровой процесс. Чуть-чуть подправляется поведение хоккеиста, который провел силовой прием, немного по-другому ведет себя нападающий после броска — и вот уже половина старых приемов полностью себя не оправдывает: приходится мудрить и выдумывать новые хитрости.

2002-й NHL порадовал нас следующими особенностями физики и механики. Во-первых, игроки теперь не всегда падают даже от самых сильных силовых приемов. Во-вторых, даже пропустив этот прием, хоккеист не обязательно те-



рять контроль над шайбой, хотя и на несколько мгновений «выпадает» из игры, так как не может нанести прицельный бросок. В принципе сам термин «владение шайбой» приобрел несколько новый



оттенок. Чем дальше находится у хоккеиста шайба, тем сложнее ее у него отобрать. Более того, звезды гораздо быстрее обрабатывают шайбу, мгновенно откликаются на пас, не тратя драгоценное время на лишние движения, и обладают целым набором финтов и замахов, которые

можно и нужно использовать для того, чтобы обмануть вратаря соперника.

Из интересных моментов следует также отметить новый тип паса,



доступный игроку. Теперь вы сами можете решить, как доставить шайбу от одного хоккеиста другому: по льду или по воздуху. Последний вид паса особенно удобен, если между вашими хоккеистами находится защитник из вражеской команды, который с большой вероятностью остановит шайбу, пущенную по льду. В общем, небольшое разнообразие в стане тактических уловок.

Кстати, кистевой бросок тоже получил две градации: сильный и обычный. Если вы кратковременно нажмете на клавишу «бросок», то хоккеист исполнит обычный или «быстрый» кистевой. Чуть более продолжительное нажатие приведет к тому, что бросок получится более острым и подогнутым. Главное тут не пропустить момент, когда мах перейдет некую тонкую грань и бросок превратится в щелчок. С другой стороны, помочь вам призван специальный индикатор, измеряющий силу удара и продолжительность замаха.

Зато вот силовые приемы стали намного качественнее. NHL перестал быть типичным примером голливудских боевиков, в которых от малейшего толчка или удара любой дяденька весом в сто килограм-

мов пролетает три метра, совершая сальто назад в три оборота. Разумеется, картинные падения остались, но обычные столкновения выглядят более пристойно. Ну а уж

если кого-нибудь припечатали в борт с разбега, то несчастная жертва медленно сползает с деревянного ограждения на лед и лежит там в легком нокдауне на протяжении пары секунд. Анимация столкновений очень впечатляет: бьющий игрок готовится к атаке, группируется и «выдвигает» вперед плечо. Кстати, в настройках по умолчанию предусмотрена специальная камера, которая автоматически показывает самые смачные столкновения с выгодных ракурсов и крупным планом. Играть такие повторы несколько мешают, но зрелищности добавляют, создавая дополнительную атмосферу.

Эффект присутствия

Полное погружение и эффект присутствия всегда были коньком EA SPORTS. Более зрелищных спортивных симуляторов, будь то хоккей, футбол, гольф или баскетбол, просто не существует. Конкуренты отдыхают, можете даже не возражать. NHL 2002 сделал еще один колоссальный шаг в сторону зрелищности. Как оказалось — все genuinely действительно просто. Стоило добавить пару новых камер, и игра просто преобразилась. Во-первых, я уже отметил появление специальной камеры, отслеживающей наиболее красивые столкновения. Такая же камера работает и с вратарем, регистрируя наиболее удачные «спасения»: красивую игру ловушкой, щитками или «блином». Компьютер радостно проигрывает эффектные «сейвы», вызывая у вас регулярные приливы злости.

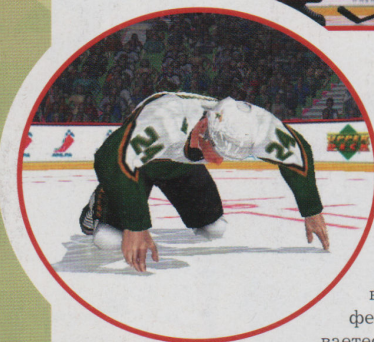


Совсем немножко истории

Прошлый год, прошедший под знаком NHL 2001, стал юбилейным в серии хоккеев от Electronic Arts — это было уже десятое поколение всемирно известного симулятора. Соответственно NHL 2002 — хоккей номер 11. Еще пара-тройка лет, и серию можно смело будет заносить в анналы мировой истории или, по крайней мере, в книжку Гиннеса.

NHL 2001 не был особенно уж звездным: несмотря на постоянное улучшение продуктов из этой серии, шлифовку геймплея и графики, революционные достижения получились у EA отнюдь не ежегодно. Примером настоящего прорыва могут служить NHL 96, 98 и 2000, но, к сожалению, никак не 2001. Закономерность вполне очевидна: раз в два года выходит особенно интересный хоккей. Неудивительно, что номер 2002 все любители ледовых побоищ ждали с огромным энтузиазмом.

В этом году мне вновь посчастливилось лицезреть игральную версию хоккея уже в мае на выставке ЕЗ, традиционно проходящей в далеком Лос-Анджелесе. Как и обычно, особенно ярких впечатлений не было (да и что можно понять по альфе или ранней пре-бете. Да и десятиминутного созерцания было явно недостаточно для скрупулезной оценки. Посему все лето и начало осени прошло в томительном ожидании: случится очередная революция или не случится. Забегая вперед, скажу, что революция все-таки случилась. Статистика не подвела и на этот раз!



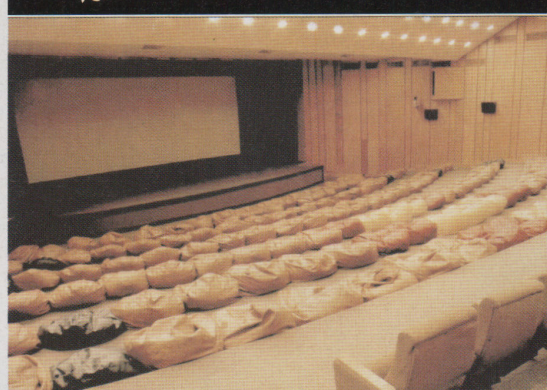
Особенно стоит отметить специальную камеру, отвечающую за обработку выходов один на один с вратарем. Камера вешается прямо над плечом хоккеиста, мгновенно пропадают все внешние звуковые эффекты, и вы как бы вживаетесь в его шкуру и слышите лишь удары собственного сердца и скрип льда под коньками. Просто красота! Потрясающее решение.

Кстати, с камерами связан и очень большой недостаток: почему-то из игры исчезли несколько популярных видов, например вид из ложи прессы. Думаю, что многие любители будут чрезвычайно раздосадованы этим моментом. С другой стороны, этот недостаток можно и не заметить за широкими шеренгами бесспорных достоинств. Из наиболее ярких хотелось бы выделить еще одну интеллектуальную камеру, фокусирующую внимание игрока на наиболее важных моментах и показывающую при паузах ключевых игроков, которые забили важную шайбу, вернулись на лед после травмы, или просто регистрирует различные события. Нередко в создании атмосферы принимает участие и игровое табло, подвешенное под куполом. Время от времени на нем высвечивается разнообразная статистическая информация: например, сотый гол в карьере того или иного нападающего.

Огромную работу по созданию волшебной атмосферы полного присутствия выполняют сами игроки, судьи, тренеры и зрители. Первые картинно ругаются, толкаются, делают разнообразные жесты в сторону соперника, вторые эффектно ликвидируют потасовки, растаскивают нарушителей на «скамью подсудимых», спорят с капитанами команд и вратарем о правомерности удаления или о том, стоит ли засчитать гол. Тренер бурно реагирует на ваши успехи и неудачи, хлопает по плечу забившего игрока или высказывает недовольство действиями судьи. Зрители реагируют



МДМ.КИНО



1 ноября

Похождения императора-9:00, 10:30, 14:00, 15:30
Большой приз-12:00, 23:00, 2:45
Последняя фантазия-19:00, 21:00, 1:00, 4:15

Со 2 ноября по 7 ноября

Похождения императора-9:00, 10:30, 14:00, 15:30
Джиперс-криперс-12:00, 2:45
Последняя фантазия-17:00, 19:00, 21:00, 1:00
Это правда, если я вру-23:00, 4:15

С 8 ноября по 11 ноября

Похождения императора-9:00, 10:30, 14:00
Джиперс-криперс-12:00, 1:30
Королевская битва-15:30, 3:00
Последняя фантазия-17:45, 19:45, 21:45
Это правда, если я вру-23:45, 5:00

15 ноября

Бандиты-9:15, 13:00, 19:00
Похождения императора- 11:30, 15:15
Джиперс-криперс-3:15
Королевская битва-16:45, 1:15
Последняя фантазия- 21:15
Это правда, если я вру-4:45

С 16 ноября по 18 ноября

Искусственный разум-9:00, 16:15
Королевская битва-14:00, 3:30
Последняя фантазия-23:30, 5:30
Бандиты-11:45, 1:30

С 19 ноября по 21 ноября

Искусственный разум-9:00, 21:15
Королевская битва-16:45, 2:00
Бандиты-12:15, 14:30, 19:00, 0:00, 4:00

22 ноября

Искусственный разум-10:00, 21:15
Королевская битва- 2:00
Бандиты-12:45, 15:00, 19:00, 0:00, 4:00
Ямакаси-17:15

С 23 ноября по 28 ноября

Искусственный разум-10:00, 21:15
Бандиты-12:45, 15:00, 19:00, 0:00, 3:30
Ямакаси-17:15, 2:00

29 ноября

Искусственный разум-10:00
Бандиты-12:45, 21:15, 2:00
Любимцы Америки-15:00, 19:00, 3:30
Планета "К-Пах"-17:15, 0:00

30 ноября

Догма-2-10:45, 2:00
Бандиты-12:45, 0:00
Любимцы Америки-15:00, 19:00, 3:30
Планета "К-Пах"-17:00, 21:15

в репертуаре возможны изменения, уточняйте репертуар по телефону 245-8438

**ТОЛЬКО У НАС
МОЖНО СМОТРЕТЬ КИНО
ЛЕЖА!**

м. Фрунзенская, Комсомольский пр-т, д. 28
www.mdmkino.ru

Недосмотрик

Единственное, что, пожалуй, изменилось к худшему, — это рикошеты. Очень часто шайба, попав в игрока, остается в его владении, что, разумеется, выглядит не очень правдоподобно. Мне кажется, что не так уж и легко «не выпасть из момента», получив в грудь удар резиновым снарядом, пущенным со скоростью 115 миль в час. То же касается и подправлений шайбы в ворота. Хоккеисты совершенно не стремятся изменять траекторию шайбы, надеясь тем самым сбить с толку вратаря и поймать его на противоходке. В прошлом хоккее это было достаточно частое явление (впрочем, как и в настоящей игре).

не менее бурно и красочно: танцуют, кричат, радуются, кушают картошку фри и поп-корн, негодуют и бьют в ладоши. Кстати, первые часть зрителей стала полностью трехмерной, хотя, конечно, они сидят в специальных ложах на первых рядах и камера обычно показывает именно их. Вся галерка по-прежнему полностью спрятанная, хотя это вполне понятно: зачем впустую тратить драгоценные ресурсы компьютера на пустяки.

AI

Скажу очень коротко: искусственный интеллект в игре очень хорош. С предыдущим хоккеем просто не сравнить. Если все же проводить параллель, то это первоклассник и первокурсник: пропасть между двумя играми огромна. Наконец-то ком-

пьютер научился забивать по-настоящему, а не при помощи двух-трех избитых приемчиков. Он не стесняется подключать в атаку защитников, если не пробивается нападающими, плетет хитрые кружева вокруг ворот при игре в большинстве и вполне может забить, так как не старается все время тупо вышвыривать шайбу из зоны. Самое главное, он наконец-то научился эффективно за-



щищаться.

На высоком уровне сложности забыть про сольные проходы через всю площадку: хоккеисты компьютера сотрут вас в порошок да еще и посмеются.

Значительно круче стал AI вратарей. Как я уже говорил, они почти не допускают глупых ошибок, более того — они адаптируются к вашей тактике! Если вы забили два гола, используя одну и ту же тактику, то на третий раз вратарь будет в первую очередь сторожить именно тот угол, в который вы и собираетесь бросать. Голкиперы намного



реже падают (в NHL 2001 с падениями был явный перебор) и достаточно грамотно играют на выходе: если уж и едут за шайбой за ворота, то не останавливаются на половине пути. Выезд на пятак из-за ворот также не является гарантированной голевой атакой: вратарь наглухо закрывает ближний угол и крайне быстро перемещается в центр ворот, следуя за нападающим. Поэтому каждая шайба, забитая на высоком уровне сложности, становится просто праздником. Пожалуй, я бы посоветовал средний уровень сложности даже опытным игрокам: иначе вы рискуете заканчивать большинство матчей со средним счетом, как минимум, 1:5 не в вашу пользу.

Несколько слов хочется сказать о судейском AI. Удаления стали намного более оправданными

и логичными. Практически ни один грязный прием не остается без свистка человека в полосатом. Безнаказанно травмировать хоккеистов оппонента вам не удастся.

В качестве итоговых рассуждений в очередной раз повторюсь, что любой спортивный симулятор от EA становится практически стопроцентным шедевром. NHL 2002 не исключение из правил. У этой игры практически нет



недостатков. А перечислением достоинств я могу заниматься еще очень долго. Одни комментаторы чего стоят: я отыграл уже почти целый сезон, а до сих пор улыбаюсь их плоским шуткам и радуюсь дурашливому отношению к работе. Особенно удаются им репризы на тему компьютерных игр — это надо слышать!

Соглашусь, что спорные моменты все же есть, однако это скорее не ошибки и недоделки, а дело вкуса. Возможно, кому-то не понравятся некоторые новшества, кто-то слишком привык к прошлогоднему хоккею, однако вывод однозначный: эта игра стоит потраченных на нее денег. **MC**





www.it-week.ru
www.comtekexpo.ru



➤ **BUSINESS TO CONSUMERS**
PERSONAL COMPUTING EXPO
MOBILE BUSINESS

➤ **BUSINESS TO BUSINESS**
(только для специалистов)
BUSINESS SYSTEMS EXPO
SOFTWARE EXPO
E-BUSINESS RUSSIA
PHOTO PUBLISHING EXPO

➤ **COMTEK CONFERENCE**

За дополнительной информацией
обращайтесь:

ITE LLC.
Москва, 129110
Ул. Щепкина, 42, стр. 2а
Тел.: 7 095 935 7350
Факс: 7 095 935 7351
E-mail: it-week@ite-expo.ru

➤ **23-26 АПРЕЛЯ 2002**
РОССИЯ МОСКВА
ЭКСПОЦЕНТР

13-Я МЕЖДУНАРОДНАЯ ВЫСТАВКА ИНФОРМАЦИОННЫХ ТЕХНОЛОГИЙ

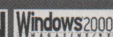
ОРГАНИЗАТОР:



ПРИ ПОДДЕРЖКЕ:

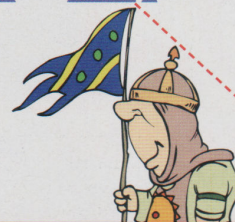
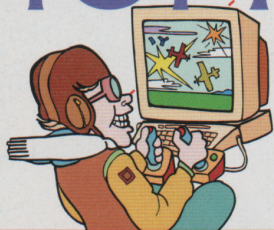


ИНФОРМАЦИОННАЯ ПОДДЕРЖКА:





НОРМАЛЬНЫЕ ГЕРОИ ВСЕГДА ИДУТ В ОБХОД



Паспорт

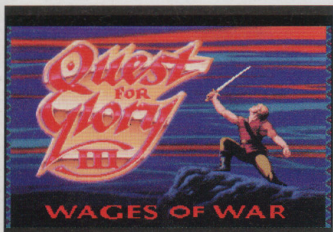
Quest for Glory

Жанр:
Разработчик:
Издатель:

аркада
Sierra
Sierra



www.sierra.com

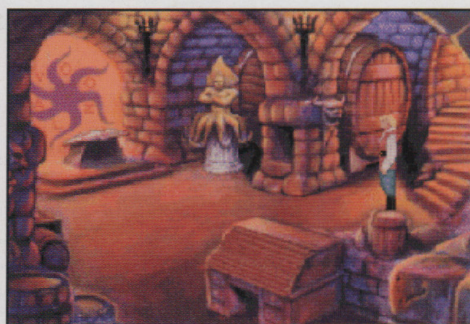


Фирма Sierra навсегда прославилась своими квестами, более того, я думаю, что она и положила начало этому жанру в том виде, в каком мы его сейчас знаем. Но среди всех ее квестов одна из серий явно выбивается из обычного приключенческого ряда. Речь идет о серии Quest For Glory (в девичестве Hero Quest). На самом деле это первая (и, насколько я знаю, последняя) попытка создания настоящей ролевой игры. Да, как это ни странно, Quest For Glory является ролевой игрой, со всеми присущими этому жанру атрибутами — выбором класса персона-

и непрерывным произведением почти что высоко-го искусства; в конце каждой серии уже известно, как будет называться продолжение и в каком именно месте будет происходить его действие.

Наш персонаж, к какому бы классу он ни относился (подробнее о классах на врезке), еще совсем молод и только что окончил Знаменитую Заочную Школу Приключенцев. Поскольку заоч-

ники всегда отличались не самым высоким качеством обучения по сравнению с очниками, ничего особенного он пока делать не умеет и до всего ему придется доходить с нашей с вами помощью. Пытаясь устроиться на работу (видимо, у начинающих приключенцев с этим тоже быва-



жа, набором характеристик и умений, которые растут в процессе развития героя, индивидуальными особенностями, присутствующими каждому классу, возможностью переноса героев между играми серии. Но, кроме того, QFG отличает, по мнению многих фанатов сериала, непревзойденное качество игрового сценария. Создав ролевую игру, сценаристы не поленились и придумали индивидуальный путь развития для каждого класса, так что загадки и проблемы, которые встречает на своем пути воин, никогда не попадутся в точно таком же виде магу, а паладин никогда не сможет стать членом воровской гильдии. Кроме того, сюжет всех пяти серий является цельным

и сложными), мы попадаем в городок Спилбург, в котором и завязывается наша история. Городок не такой чтобы и большой, но в нем имеются: шериф, Гильдия искателей приключений, гостиница, магазин магических товаров, целительница и всякие разные люди. В процессе игры нужно ходить ночью по кладбищам, выкапывать разные растения, разыскивать магические заклинания, расколдовывать прекрасных девиц и все такое прочее.



Для анимации персонажей в первом QFG использовались фигурки, вылепленные из глины. Проще говоря, QFG — первый пластилиновый квест в мире

Под конец первой части нас ожидает честный поединок с Бабой-ягой (хотя способ победы над ней скорее подходит Персею — используется волшебное зеркало для отражения превращающего луча, в результате чего лягушкой вместо вас становится сама Баба-яга). Нам присваивают титул Героя, и на ковре-вертолете мимо радуги со вновь приобретенными друзьями мы спешим во вторую часть.

Немного слов о тех особенностях, которые и оставили эту игру в памяти как классический образец жанра. Несмотря на то, что герой начинает с достаточно скромными характеристиками, по ходу дела он имеет массу возможностей развить в себе те спо-





способности, которые считает нужными. При использовании навыка рано или поздно он улучшается. Даже трижды герою надо хотя бы иногда питаться, для чего существует еда и напитки. Герой должен периодически отдыхать, а делать это можно не где придется, а в специально отведенных местах. Заночевав в поле где попало, легко стать добычей таких монстров, от которых отбиться будет непросто, и в результате сил станет еще меньше, чем до отдыха. Кстати, о ночевке. В игре присутствует реальная смена дня и ночи, причем это не



Аскетичная EGA-графика (640x350x16) и текстовый интерфейс — такой была вторая часть сериала, но это ей нисколько не повредило

просто циферки времени, которые выводятся на соответствующем экране. От времени суток зависит, открыт ли город или закрыт, работают ли магазины, бродит ли нежить свободно по кладбищу или спокойно лежит в гробы упакованная и так далее. По сравнению со многими выходящими сейчас играми, которые называются ролевыми, этот квест даст им сто очков вперед по реализации



Классовая борьба

В сериале каждый игрок мог выбрать себе один из трех (позднее четырех) возможных классов своего персонажа. И это был основополагающий выбор, так как сам сюжет хотя и был одинаков для различных классов, но встающие перед героем проблемы приходилось решать совершенно разными способами. Например, в третьей серии необходимо было помирить два враждующих между собой племена — симбани и людей-леопардов. Для того чтобы добиться такого дипломатического успеха, нужно вернуть ритуальное копье племени симбани, которое захватили леопарды. Воин для этого побеждает в местной версии олимпийских игр, волшебник одерживает верх в магическом поединке с главным шаманом, а вор... Вор, естественно, ночью крадетесь в становище и присваивает искомое противоправным образом. В результате, как ни странно, все довольны.

Каждый класс должен развивать те навыки и умения, которые наилучшим образом отразятся на успехе всего приключения. Для воина важнейшие способности — Сила, Живучесть, Ловкость, Владение оружием и Парирование ударов. Некоторые из них, например Силу и Владение оружием, можно значительно улучшить уже в процессе игры, другие желательно иметь врожденными. Воин также способен овладеть дополнительными навыками, например изучить Лазание.

Магу требуется Ум, Ловкость и Магическое искусство. Кроме того, заклинания, к сожалению, не валяются на дороге просто так, а добываются у различных персонажей после длительных, а иногда и опасных поисков. Конечно, стартовый джентльменский набор магии выдается при генерации персонажа, но до высшей магии придется доходить самостоятельно.

На воре лучше всего отразятся Ловкость, Живучесть и Удача. Такие полезные способности, как Лазание, Скрытность, Акробатика и собственно Воровство, легко прокачиваются путем практических упражнений на местности. Паладина можно создать только в третьей части игры, далее он только импортируется из предыдущих игр. Ориентированный на безусловное служение добру, он имеет собственный путь воина, не чурающегося и магических штук.

Новое поле для творчества.



Ваш ребенок может продолжать рисовать на обоях, если ему хочется. Но теперь у него и его родителей появится новое пространство для фантазий. Компактный hp psc 750 «все-в-одном» для домашнего пользования — идеальный инструмент в решении различных задач и реализации творческих идей. Цветная печать, сканирование, копирование фотографического качества (технология hp PhotoREt III), легкость в эксплуатации и стильный дизайн превращают работу в удовольствие. Теперь любой творческий порыв в Вашей семье будет оформлен самым достойным образом.

www.psc750.hp.ru

\$319*



ТЕХМАРКЕТ
компьютеры
тел.: (095) 363-9333

797-3-797



www.hp.ru

* рекомендованная розничная цена



смены дня и ночи и не подавится. И это касается не только первой серии, но и всего сериала в целом.

Боевая система выполнена полностью в реальном времени — никаких пошаговых раздумий, на то вы и в герои подались. Сила магического заклинания зависит от того, сколько держать нажатой соответствующую кнопку (в сериях с мышинным интерфейсом), но если в момент произнесения заклинания пропустить удар, оно не сработает. Монстров можно не только атаковать, от них иногда нужно и защищаться, а вора вообще не стоит подпускать к себе близко, так

как их конек — метание ножей и другие подобные штучки. Зато в награду за победу можно пожить в содержимом кошелька поверженного врага: у них иногда при себе падает весьма твердая валюта, что приятно.

Помимо основного задания — победы над Бабой-Ягой (интересно, кто консультировал Сиерру по славянской мифологии?), в игре есть куча других мелких и крупных дел, которыми можно заняться для собственного удовольствия. И тут хочется вспомнить о том, что Quest For Glory (как и любой другой Quest от Sierra) содержит в себе очковую систему, то есть за каждое правильное действие игрок полу-

чал очки. Максимальное количество оных также выводилось на экран, и для многих заблудших душ, дошедших до самого конца, неприятным сюрпризом оказывался тот факт, что они, судя по сумме, прошли едва ли половину всей игры. Существует ли самое полное руководство по прохождению QFG? В своих поисках я пролаптал кучу информации и море сайтов, но до

So You Want To Be A Hero (Score 2 of 500)

Name: Atebash



Strength	10	Weapon Use	10
Intelligence	15	Parry	5
Agility	25	Dodge	5
Vitality	10	Stealth	10
Luck	10	Pick Locks	10
		Throwing	5
		Climbing	10
		Magic	25

Puzzle Points 2
Experience 4

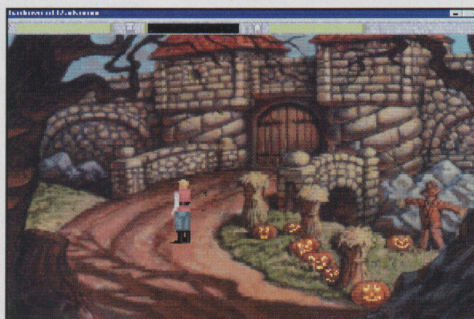
Health Points 10 / 10
Stamina Points 15 / 18
Magic Points 21 / 21

Экран с характеристиками персонажа — достойный набор и по нынешним временам

ти транскрипции). Его удастся вроде бы сжечь, но тело его найдено не будет (оно всплывет несколько позже). Султана удастся расколдовать, запущенный город преобразить, и ко всеобщему ликованию наш герой обретает звание паладина (особенно хорошо оно смотрится на воре). В следующую серию мы отправляемся на собственном саурусе — так тут называют прирученных верховых ящеров.

Третья серия переносит нас в Восточную Фриканию. Город Тарна населен странными гибридами львов и лошадей (в моем вольном переводе будем звать их львотаврами), к которым люди, обитающие на остальной местности, относятся с некоторым подозрением: шибко умные они. Ад Авис тут не встречается, но следы вроде бы его деятельности замечены в разных местах. Одной из целей игры является примирение враждующих племен, но это не самое главное. Основная задача — победить Демона, который проник в этот мир через магический портал. Как обычно, воин, маг и вор используют совершенно разные приемы как в финальной битве, так и по ходу протекания процесса.

Четвертая часть переносит нас в Моравию. Здесь все пропитано легендами о вампирах и оборотнях, чеснок используется не как приправа, а как охранное зелье. Ночью городок преобразается: привидения и домовые вылезают из своих убежищ, монстры стано-



Четвертая часть вышла в двух вариантах — под DOS и Windows

сих пор не могу ответить на этот вопрос утвердительно. Если такой документ и существует, найти его так же непросто, как отыскать сейчас все игры серии (хотя последнее возможно).

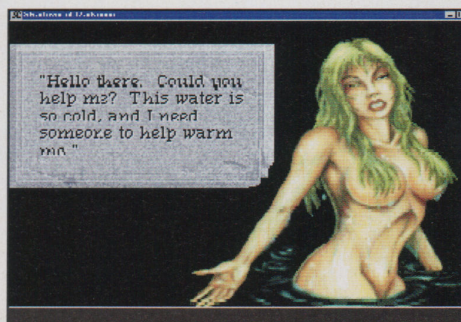
Но вернемся к сюжетной линии. Вторая часть (Trial by Fire) в буквальном смысле переносит нас вместе с друзьями Абдуллой и Каттами в страну Шапир. Перенос осуществляется на ковресамолете, но не спешите радоваться: в дальнейшем передвигаться все равно придется пешком, так как ковер преподносится в дар местному султану. Страна Шапир состоит из города Шапира и города Разира, между городами расположена пустыня, населенная джинами (естественно, с бутылками) и элементами (все четыре стихии в ассортименте). В Разире, оказывается, недавно пропал эмир, и начались всяческие безобразия. Настоящему герою самое время провести расследование инцидента. В результате длительных (не менее месяца времени — игрового, а не реального) поисков виновником торжества оказывается злобный колдун местного значения Ад Авис (да простят мне вольнос-

Хроники героев

Первая игра из серии Quest for Glory появилась в 1990 году под названием Hero Quest I: So You Want To Be a Hero. Но после выхода игры Sierra была вынуждена сменить название серии, так как одна фирма (не будем говорить кто, но ее имя Gremlin), выпускавшая одноименную настольную игру, заявила, что Hero Quest — это ее торговая марка. Первая игра была основана на движке SCI (разрешение EGA) и управлялась текстовыми командами. Главный герой, выпускник Famous Adventurers' Correspondence School, оказывался в городке Спилбург, где ему предстояло победить злую волшебницу с пугающим родным именем Baba Yaga. На выбор предлагались три способа прохождения — маг, волшебник, воин. В 1994 году был выпущен римейк этой части с VGA-графикой и мышинным интерфейсом.

Вторая часть вышла также в 1990 году и называлась Quest for Glory II: Trial by Fire. Интерфейс был полностью аналогичен первой игре, а целью всей миссии являлась победа над злым волшебником по имени Ад Авис в волшебной стране Шапир. При этом персонажа можно было импортировать из первой части игры, эта опция сохранилась до самой последней игры серии, так что она подходит насквозь!

Третья часть под названием Wages of War вышла два года спустя, и за это время Sierra перешла на новый движок с управлением полностью мышью. Графика также изменилась к лучшему (до VGA), кроме того, в этой игре появилась поддержка стандарта General MIDI с соответствующей озвучкой. Герою предстоит предотвратить войну между племенем симбани и людьми-леопардами в Восточной Фрикании. Кроме людей присутствуют и такие экзотические существа, как львотагры. В этой части к трем возможным классам был добавлен паладин. Четвертая часть Shadows of Darkness, выпущенная в 1993 году, переносит нас в Мордавию, которая поразительно похожа на Трансильванию. Вампиры и русалки, старинные замки и древние проклятия — скучать и тут не приходится. В конце опять предстоит схватка с Ад Ависом, который, оказывается, не был окончательно повержен две игры назад. Игра вышла как под DOS, так и под Windows. Все четыре части (включая два варианта первой серии) были выпущены также в одной коробке под названием Quest for Glory: Anthology. Пятая, заключительная часть Dragon Fire, увидела свет в 1998 году. Действие ее происходит в стране Сильмарии, которая часто упоминалась в предыдущих частях. Здесь приключения нашего героя заканчиваются, он даже может жениться на одной из четырех прекрасных дам, которые встречаются ему по ходу развертывания сюжета, и все живут долго и счастливо, кроме многочисленных фанатов сериала, которые так и не дождался продолжения...





So You Want To Be A Hero (score 1 of 500)



вятся многочисленное и опаснее. Зато только ночью можно узнать правду о происходящих событиях, встретить прекрасную незнакомку и убить ее, так как она тоже окажется вампиром. Любопытно, что здесь также встречается Баба-яга. Однако предыдущие недоразумения давно забыты, и старушка даже делится с героем частью своей магии. Недобитый Ад Авис также предстанет во всей своей красе, но умелое использование юмора (так называемая Ultimate Joke) даст нашему герою немного времени, чтобы скастовать необходимое заклинание (или призвать на помощь Эрану — хранительницу всего живого), что покончит с ним раз и навсегда. Но насладиться радостями победы не удастся: нас уже ждет Сильмария.

Пятая (последняя) часть серии протекает в Сильмарии. Многие опасности ждут нашего героя, ему даже придется спуститься в царство мертвых. Но все когда-



мен www.qg5.com числится как for sale и ничего, кроме сайтов с abandonware gamez и отдельных страничек фэнов не напоминает о том, каким могучим игровым миром была вселенная QFG. А жаль, ведь такого сочетания ролевых элементов и сценарного разнообразия я не встречал ни в одной игре, выпущенной с той далекой уже поры. Остается только надеяться, что когда-нибудь кто-нибудь сможет разработать нечто подобное, чтобы, пройдя игру с начала до конца, ее захотелось сразу

же отыграть снова и пройти другим способом утопанные тропинки, и разгадать новые загадки на старых местах, и вновь одержать верх над злом, какое бы обличье оно ни принимало. Да воссияют отблески восходящего солнца на мечях наших, о герои! **МЭ**



то кончается, и с победой над драконом (серия не зря называется Dragon Fire) нас избирают королем Сильмарии. Кроме того, подворачивается случай покончить с холостой жизнью и выбрать себе наконец-то жену по нраву. Тут и сказочке конец,

а кто слушал — молодец. Но двойной молодец тот удалец, который пройдет насквозь все серии за каждый класс. Поверьте, это стоит того, несмотря даже на то, что у второй и третьей серии интерфейс командно-текстовый, а не

мышинный, как у остальных.

В отличие от королевских походов, в которых Sierra грозит разродиться восьмой частью (если кто не понял, речь идет о King's Quest), проект Quest For Glory был закрыт окончательно и бесповоротно после пятой серии. Кстати, в ней была также возможность многопользовательской игры через Интернет, но о ней достоверно ничего мне не известно. Сейчас до-

КАЗАКИ

Последний Довод Королей

Продолжение "Казак" позволит Вам ощутить себя полководцем, который на поле боя решает судьбу не только сотен и тысяч своих подопечных, но и всего государства.

Историческая стратегия реального времени «Казак: Последний Довод Королей» посвящена событиям, происходившим на территории Европы в XVII-XVIII веках.

Это время обозначилось в истории как эпоха великих и непрерывных войн и сражений — именно им и уделено первостепенное внимание в игре. 30-летняя и 7-летняя войны, война за Австрийское Наследство, русско-турецкие войны, гражданская война в Англии, турецкая экспансия в Европу, освободительная война украинского народа.

Северная война, польско-русская война, война Нидерландов за независимость и многое другое на игровых страницах продолжения «Казак». Здесь Вы сможете ощутить незабываемый дух грандиозных европейских батальи минувшего, а также пополнить свой багаж знаний истории.



GSC
GAME WORLD

РУССОБИТ-М
ПРОЕКТ-МУЛЬТИМЕДИА

FUJITSU COMPUTERS
SIEMENS

©2001 GSC Game World. ©2001 «Руссобит-М». По вопросам оптовых закупок обращайтесь в коммерческий отдел «Руссобит-М»:

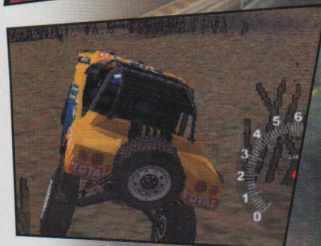
тел.: (095) 212-01-61, 212-01-81, 212-44-51;

e-mail: office@russobit-m.ru;

адрес в Интернете: www.russobit-m.ru; www.cossacks.ru;

телефон технической поддержки: 212-2790.

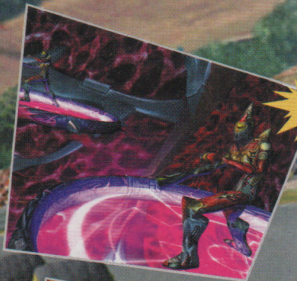
Кулек, уважаемые читатели, — это отец всего! Как известно, Бог сотворил человека типа «Адам», потом вышла версия человека 1.2, выполненная на том же движке, под кодовым названием «Ева», а затем у них случилась заморочка с яблоками, в ходе которой Ева разработала кулек, дабы донести фрукты Адаму. С тех самых пор этим приспособлением пользуется человечество уже несколько тысячелетий. Сначала кульки плелись из просушенных листьев и травы, однако такая конструкция была крайне недолговечна, так как материал постепенно разрушался. Тогда разные народы стали использовать в качестве куличного материала бересту, папирус или пергамент, а сейчас, как вам известно, для этих целей используется бумага или даже картон. Однако какой-то китайский мудрец заметил, что поверхность кулька пропадает напрасно, а ведь на ней вполне можно написать какие-нибудь письма, чтобы просвещать народ! Это был Хну Май Лин — изобретатель периодической прессы. Сначала он со своими сыновьями вручную писал прогнозы погоды и сводки с мест сражений (благо их в период троецарствия хватало), а потом нанял рабочих и организовал кулекопечатную фабрику.



ОБОЙМА

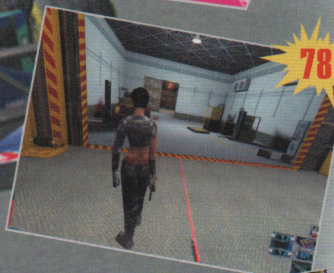
Жалко только, что невежественные люди не могут оставить неизменной хорошую вещь. Постепенно кульки с написанной на них информацией перестали сворачивать в присущую им форму, а также обозвали нехорошим словом «газета». Потом расправленные кульки стали собирать в толстые пачки и в таком противостественном виде продавать населению, называя журналами. Но по традиции сводки с фронтов навсегда стали неотъемлемой частью этих сборников страниц. И вот сейчас мы рады представить вашему вниманию подборку кулков, объединенных под общим тематическим названием «Обойма», которая повествует о различных виртуальных битвах.





74

Dronez



78

From Dusk
Till Dawn



85

Excalibug



92

Star Trek:
Тень Доминиона



96

Command & Conquer:
Yuri's Revenge



100

Paris-Dakar Rally



104

Grand Prix 3
2000 Season





DRONEZ

Дмитрий
Макунин

Мои поZдравления



аспорт

DroneZ

Жанр: action
Разработчик: Zetha Games
Издатель: Zetha Games

URL www.multiplayer.it/dronez/

Системные требования:

Процессор: Pentium 350 МГц
RAM: 128 Мбайт
Video: 3D-ускоритель,
16 Мбайт

Кто может поспорить, что разнообразие игр, разработанных специально для приставок, вполне сравнимо с сонмами игр, игрушек и игрушечек, входящих в наши дома вместе с гордым словосочетанием Intel Pentium! Разумеется, приставки и компьютеры давно поделили сферы влияния, но до сих пор имеют место точки пересечения интересов, благодаря чему приставочные изобретения становятся доступны пользователям PC, а компьютеры, в свою очередь, внедряют свои достижения в **мир приставок!** Результат такого сотрудничества мы и имеем счастье лицезреть перед собой в виде игры под названием DroneZ.

Первое впечатление от игры может быть обманчивым, ибо от обычного 3D-шутера ее отличает не только наличие массы способов разложить своего очередного противника на составляющие, но и необходимость владения некими акробатическими трюками а-ля Лара Крофт. Однако еще на стадии запуска мы попадаем под магическое действие отпадного саундтрека, прослушав который напрочь теря-

ем способность судить объективно об игрушке, полностью проникаясь творящимся вокруг безобразием. Meridiano Zero постарались на славу, честь им и хвала. Всего-то два крупных трека, периодически звучащих в процессе игры, но главное — не количество!

Дабы упредить недовольные возгласы некоторых владельцев персональных компьютеров, в наше распоряжение даются сразу два разнополюсных игровых персонажа, отдельными моментами напо-

минающих человекоподобных существ: мужик — поздоровее, мощнее, потупее, с грозным именем Sidd Roxe и девушка — потоньше, поизящнее, повертливее, по имени Eva Tharr. Вооружены они одинаково, так что предпочесть одного персонажа другому я не смог, посему выбирал с закрытыми глазами (каюсь, оказался Сидд). И началось!

Сразу говорю: сюжет — не про эту игру. Кому все же интересно — поясню. Главный герой —

доблестный воин, вдруг очнувшийся от долгого сна и обнаруживший, что все вокруг него захвачено злыми не то компьютерными, не то просто вирусами (см. «Матрица»). Знаю дело, надо выручать спящую братву. И, схватив в одну руку очень кстати валяющийся рядом с ним бластер, а в другую не менее кстати валяющийся опять же рядом силовой щит, он отправляется искать (раз, два, три, четыре, пять и т. д.) главного «папу» ша-стающих вокруг монстров, искренне веря в то, что после его уничтожения остальные передохнут сами собой. Собственно говоря, и все!

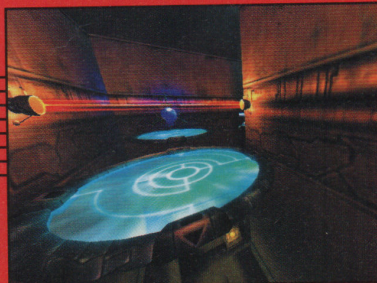
Окружающее пространство напоминает картины художника-сюрреалиста в период обострения его паранойи. Никогда не разбираясь в живописи, но в данный момент... Искренне пожалел, что паранойей нельзя заразить специально. Многие художники, чьими картинами восхищаются люди, считающие себя знатоками, отдали бы по



полностью демонстрирующая все возможности этой карточки. Детальнейшая прорисовка освещения, тени, до того реальные, что порой проскальзывают по столу,

равлении не предусмотрено. Задав направление бега, геймер вынудит-таки своего героя перепрыгнуть на соседнюю платформу (конечно, при условии, если таковая имеется). Платформы плавно перемещаются в пространстве, появляясь не тогда, когда они нужны, а тогда, когда им это заблагорассудится. Их поведение порой кажется просто возмутительным! Они же иногда могут вести себя как телепортаторы, что уж совсем подло с их стороны. Но в основном это явление безопасное, так что не стоит заострять на нем внимание.

Полностью противоположное явление в том, что касается безопасности, — это так называемые дроны, прислужники главного вируса. Они, как правило, хорошо вооружены и обладают неплохим AI, что делает их весьма опасными противниками. Но не переживайте! «Этот страшный пират ничего не сделает Джиму!» (copyright by «Остров сокровищ»). Потому что



пять лет жизни, лишь бы сказать, что они приложили не то что руку, а хоть что-нибудь к оформлению DroneZ! Цветовая гамма и анимация бесподобны! Но благодаря чему все вышеоблизнанные прелести становятся доступными глазу человеческому?! А все благодаря GeForce 3! DroneZ — первая игра,

Раззудись, плечо, размахнись, рука! Сейчас мы эту железячку оприходуем!

на котором стоит компьютер, полное отсутствие эффекта «смазывания» на любых расстояниях! Все это подвластно счастливым обладателям этой суперпуперкарты. Но не стоит огорчаться и нам, простым смертным, которые не выло-

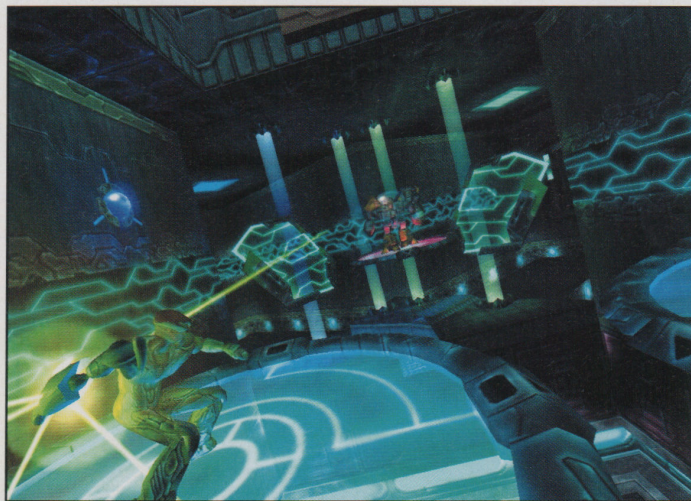
разработчики практически отдают на растерзание несколько первых дронов, сделав их неповоротливыми и глупыми. Надо же детям дать попрактиковаться. Так что умрет наш Сидд не сразу. Если, конечно, сообразит, что ему делать.

Окружающее пространство напоминает

картины художника-сюрреалиста

в период обострения его паранойи.

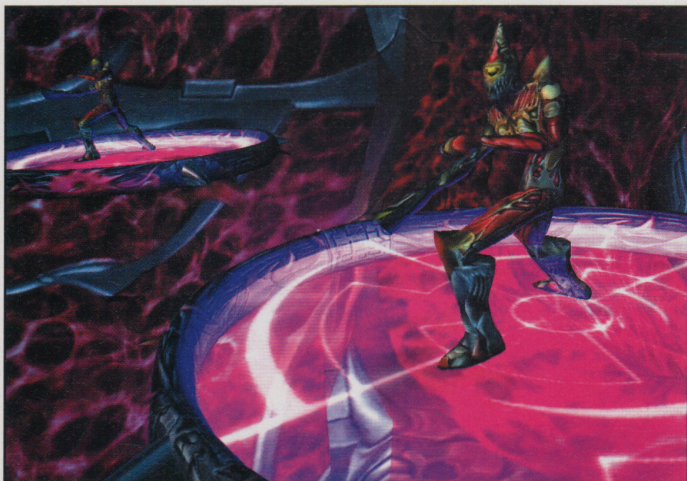
А все благодаря GeForce 3!



жили энную сумму за это чудо техники! Будет и на нашей улице праздник.

Платформы! Вечно эти платформы не давали мне покоя! Начиная с незабвенного Castle Vaina (еще в восьмибитном исполнении), я падал с них везде! Оговорюсь сразу, здесь этого делать не рекомендуется — чревато, знаете ли. Платформы станут для героя родными, поскольку только по ним он сможет перемещаться на продолжении долгих часов игры. Какой кнопки прыжка, кстати, в уп-

Кроме различного рода тварей, совместно с нами прыгающих по вышеупомянутым платформам, героя подстерегает еще воз и маленькая тележка не имеющих личных причин его убивать, но настойчиво стремящихся к этому. От встроенных в стены, пол, потолок, короче, всюду, куда ни бросишь взгляд, фазеров, мазеров и тому подобных произведений нечеловеческого гения пахнет чем-то вроде «Контры». И все эти лучики, так красиво (ничего не скажешь) сверкающие в полумраке



импровизированного подземелья, грозят герою отнюдь не детскими последствиями в случае непосредственного столкновения. То есть убьют на фиг. Рекомендую увора-

А вот эти два циклопа выглядят чертовски недружелюбными. Им бы не помешала пластическая операция! Шас сделаем!

ее восстановления. Ни за что не догадаетесь: висащие на стенах помещения сверкающие ярко-синим светом фитюльки и есть источник счастья! Причем способ добычи его немудрен. Нужно всего-навсего поймать эту фитюльку в оружейный прицел, как она, видимо испугавшись, немедленно начинает пополнять заметно оскудевший запас энергии моего героя. Вроде бы жить да радоваться. Но все не так просто, поскольку запас этой самой z-энергии тратится именно в те моменты, когда герой тесно общается с населяющими предоставленное нам виртуальное пространство дронами, а они все как один жаждут нашей крови или чего у нас там взамен. Посему мой несчастный Сидд прыгал, как гор-

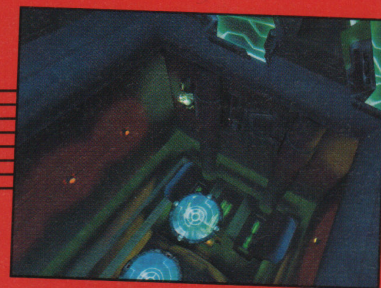
чем она набирается от синей фитюльки.

Теперь что касается противников. Мало того, что их жизнеспособность и AI повышаются от локаций к локациям, так они еще

В неравных боях с явно превосходящими силами противника очень помогают различного рода бонусы, коими бдут увешаны стены на всем пути следования нашего человекаобразного героя.

и имеют индивидуальные примочки. К примеру, одни падают замертво от нескольких попаданий непосредственно в лобешник, других надо валить, паля им в спину. Учтыва- вая, что при этом дрон, скорее всего, будет к герою лицом,

сделать это довольно сложно. Поможет хорошо реализованная система рикошетов, позволяющая одолеть таких выдумщиков. Правда, если траектория рикошета верна, то на экране она высветится красненькой линией. Скучно, господа!



чиваться от этих гадостей, поскольку стреляют они на редкость ритмично и ритм стрельбы не меняют. Хотя, возможно, кому-то покажется значительно проще уничтожить их маленькими. Стреляя непосредственно в источник лучей, вы имеете возможность лишить се-

ный козел, тщетно пытаюсь поймать в прицел ну хоть самую крохотную фитюлечку. Процесс упростился, когда было принято решение стоять на месте и время от времени включать щит. Щит, кстати, непробиваемый. Энергию жрет по-черному, но все же медленнее,

А для некоторых особо разборчивых дуэлянтов припасено нечто особенное. Со временем у героя появляется возможность использовать оружие другого уровня. Оно гораздо медленнее имеющегося по умолчанию, но несравненно эффективнее! Отдельные монстры

Эффект от всего увиденного

потрясающий и требует от

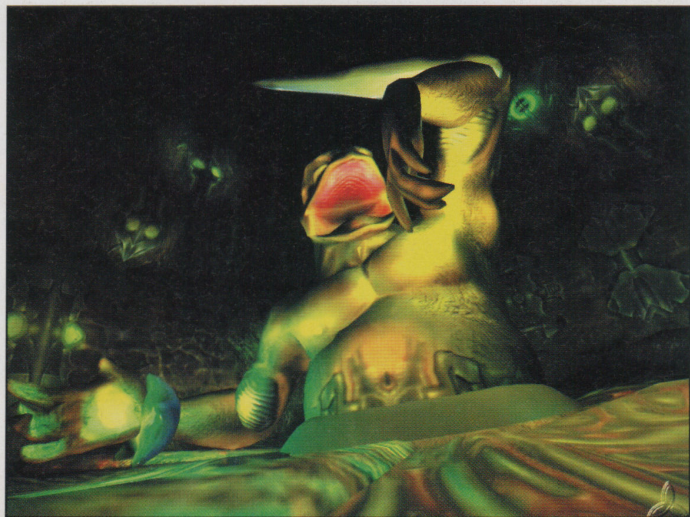
рискнувшего приобрести эту игру

железобетонной нервной системы.

бя их общества. Правда, таким способом ликвидируются далеко не все радости жизни, так что попрыгать все же придется.

В руках Сидда оружие начального уровня и энергетический щит. И то и другое работает от таинственного источника энергии, именуемого разработчиками ZNRG. Короче, z-энергия. Соответственно с каждым выстрелом либо применением щита эта самая z-энергия тратится. И надо искать источник

Ой, какая симпатичная ящерица! Э-э, мы так не договаривались! SOS, помогите!



и монстрики, попадающиеся на пути, только его и используют. Не советую на нем замораживать, тем более что для каждой локации оно будет новым, серьезно отличающимся от прежнего. Можно получить по шапке. Комбинируйте оружие да не забывайте перезаряжаться.

В неравных боях с явно превосходящими силами противника очень помогают различного рода бонусы, коими будут увешаны стены на всем пути следования нашего человекообразного героя. Бонусы являют собой мерцающую сферу, внутри которой заключен некий символ. Он может означать все, что угодно, — от ускорения стрельбы до увеличения емкости энергозапаса либо повышения мощности оружия. Ловить их очень и очень полезно, тем более что делается это несложно — стоит лишь навести на бонус оружейный прицел и нажать на клавишу стрельбы, и бонус исчезает с экрана, поступая в полное распоряжение



тельно непродолжительна. Поскольку столько живых и неживых созданий яростно желают смерти главного героя, то он просто обязан от силы два, ну может быть, три ра-

Вот это зубки! Вот это я понимаю! И что самое интересное — ведь никакой зубной пасты и в помине! Поневоле призадумался

бязательно сохраняться каждые десять секунд, поминутно озираясь вокруг в поисках того, от чьего выстрела, так нагло оборвавшего ваши блуждания по катакомбам, вам придется уклоняться после загрузки последнего сделанного вами save. Померев на очередной платформе, можно на пару секунд расслабиться, ожидая, как только что убитый герой возродится на том же самом месте. Простенько и со вкусом.

Короче, игра получилась грамотная. И дело даже не в том, какая видеокарта нужна для полного кайфа от игры (разницу заметят разве только истинные гурманы), не в том, что для просмотра демки, прилагаемой к игре, рекомендуют 256 мегабайт оперативной памяти (кстати, их бы неплохо иметь и для самой игрушки)! Дело совсем не в этом! Дело в том, что даже я, веч-но всем недовольный, по долгу службы брюзжащий, критически настроенный человек, сумел по достоинству оценить всю продуман-



стрелявшего. С некоторыми монстриками в игре можно справиться, лишь имея на руках определенные бонусы. Но поскольку респавнятся они достаточно часто, закликивать ся на этом тоже не стоит.

Жизнь конечна, а в виртуальном мире плюс ко всему еще и удиви-

зика, но не больше, с громкими воплями, выражающими негодование геймера, помереть в очередном сражении. Есть вероятность, конечно, и прыгая через лазерные барьеры помереть, но уж больно неприлично. И тут на выручку приходит авторская мысль разработчиков. Нео-



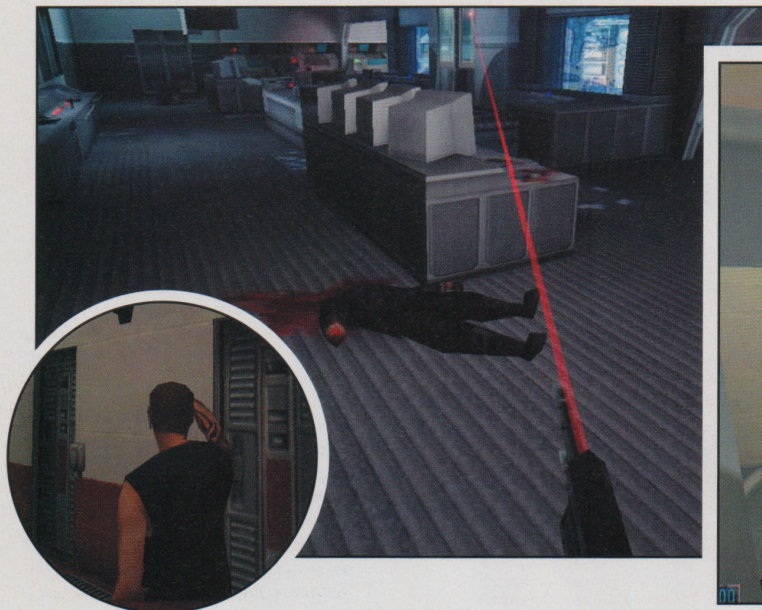
ность и красочность продукта компании Zetha. Игра захватывает в первые же две минуты процесса и не отпускает долгие-долгие часы. Уверю, что ни минуты из этого времени нельзя будет считать потерянной. Смыкающиеся челюсти неведомых существ, которые служат в игре дверьми, ведущими в иные локации, торчащие из стен клыки, стекающая по ним кровушка... короче, рай для безумного геймера. А как насчет гигантского глаза, телепортирующего в следующее помещение?! Эффект от всего увиденного потрясающий и требует от рискнувшего приобрести эту игру железобетонной нервной системы. Совершенно сумасшедший мир для не менее сумасшедших игроков. Да-да, именно нескольких игроков, а не одного, потому что в игре предусмотрен режим Deathmatch. «И сказал Он, что это хорошо!»

Dreamcast поделился с писком своим новомодным приобретением. И это есть повод слегка сделать свой кошелек несколько тоньше, а впечатления от жизни — несколько ярче! Играть вам не перестать. **Me**



ИТОГО

Отличная комбинаторность послужила этой игре хорошей службой. Примочки откровенного 3D-шутера гармонично дополняются акробатическими этюдами а-ля Tomb Raider. Выглядит все на удивление здорово. Общее впечатление отнюдь не портит прекрасная прорисовка окружающего пространства.



FROM DUSK TILL DAWN

От заката до обеда

Илья
Николаевич



Паспорт

From Dusk Till Dawn

Жанр: action
Разработчик: GameSquad
Издатель: Cryo Interactive

URL: www.cryo.fr

Системные требования:
Процессор: Pentium II 450 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3D-ускоритель

Делать игры по фильмам давно уже стало традицией среди товарищей, за разработку этих самых игр ответственных. Традицией также стало и то, что игры подобного рода **получаются** не просто плохими, а совершенно кошмарными. За примерами далеко ходить не нужно: не далее как два-три месяца назад мы получили ударную дозу игрового маразма, посвященного какой-то там годовщине **бойни** при Перл-Харборе и соответствующему блокбастеру, к этой самой годовщине приуроченному. И ладно бы подобные развлекалова имели просто слегка отдаленное отношение к оригинальному фильму, будучи при этом неплохим продуктом сами по себе. Так нет же, товарищи просто делают тупые игры ни о чем. Никакие.

Однако из любых правил есть исключения, поэтому разрешите представить From Dusk Till Dawn — игру, сделанную по мотивам широко известного фильма, обделенную каким-либо наличием смысла, зато в ней присутствует шарм. Что, согласитесь, заслуживает всяческого уважения. Соглашаетесь? Достой-

но? Приступим. Вскрытие покажет. Для людей, которые последние десять лет своей жизни провели на соцстройках Зимбабве, в далекой и неприятной на ощупь сибирской тайге или же просто очень ленивы и апатичны, напомним, что творилось в фильме такого, что по нему так решили сваять игрушку.

В наличии имеются два брата, одного из которых, Сета, кстати,

играет заслуженный доктор США Джордж Клуни, а второго — мэтр Тарантино. Братья не то чтобы чисты перед законом, а, наоборот, даже уголовники. Как-то так получается, что родственнички захватывают фургончик с милой семейкой, по пустыням Аризонины (или где-то вроде этого) на этом транспортном средстве катающейся. После непродолжительного общения

и прогулок они все вместе попадают в милое на первый взгляд место под названием «От заката до рассвета». Братья чувствуют себя как дома, семейка скулит, грустит и хочет домой. Однако еще немного, и домой начинают хотеть все вместе, причем довольно агрессивно, с бензопилами и дробовиками наперевес. Так уж сложилось исторически, что сие заведение после полуночи превращается в увеселительное мероприятие для вампиров, вурдалаков и прочей нечисти, а действие, творящееся внутри, напоминает концерты ВИА Exhumed с неизменным разбрызгиванием крови и щедро разбрасываемыми внутренностями. Ну и неизменный хеппи-энд в конце: Клуни не мог не остаться в живых, иначе кто бы играл нам доктора? Вот так-то.

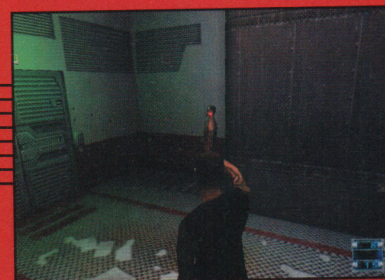
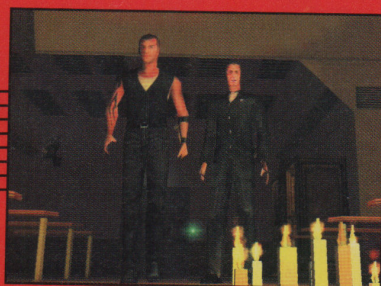
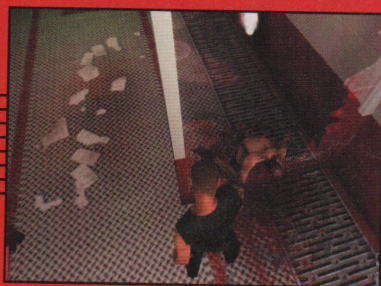
Однако игра в упор не признает наличия у фильма продолжений, занимаясь развитием сюжета



Итак, имеется корабль-тюрьма, на котором волею судеб оказался любимец публики и просто милашка Сет. Сету, очевидно, очень хочется оказаться где угодно, только

Жанр данного действия строго определяется словом «экшн». Экшн от какого лица — решать вам, мальчики и девочки, потому что, будучи сверхдемократичной, FDTD разрешает нам выбрать, от какого лица созерцать происходящее. Идея, без сомнения, не нова, однако здесь оба вида реализованы на удивление приятно, поэтому проблем ни с одним ни с другим быть не должно.

Слово «экшн» тут было употреблено неспроста, потому что хотя в разработке и участвовал «папа» бессмертного хита Alone in the Dark, ставка делается именно на действие, в основном на вечное успокоение неугомонных вампиров, скачущих по кораблю, аки взбесившиеся обезьяны по зоопарку. Мест, где вместо спинного мозга придется напрягать орган, расположенный точно между правым и левым ухом, не так уж и много. Ровно столько, чтобы не дать заскучать тем людям, которые хотя



в свою, совершенно особенную сторону. Смысл происходящего вкратце таков. Существует некая колония очень-преочень строгого режима, попасть в которую — все равно что пропасть совсем, потому как, видите ли, данное исправительное учреждение дислоцируется на большом, специально под это дело переоборудованном танкере. Сбежать оттуда, понятное дело, нереально: если предположить, что решивший «сделать ноги» заключенный сможет преодолеть препятствия в виде толп охранников и автоматических охранных систем, у него появятся проблемы при непосредственном контакте с окружающей корабль водой. Просто потому, что вокруг, в ожидании неминуемо грядущей пищи, тусуются сотни голодных и очень злых на свою горькую судьбу акул.

Взглянув на изображение, хочется найти рядом с собой что-нибудь тяжелое и по-олимпийски метнуть деталь интерьера в ту часть команды разработчиков, которая имела несчастье делать движок.

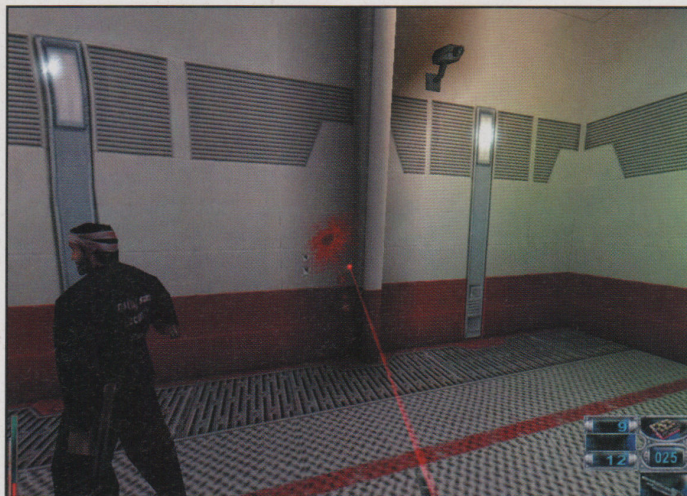
не на этом странном плавсредстве: и тут, как назло, подворачивается случай, пройти мимо которого — просто грех. Как иногда случается в таких ситуациях, произошло совпадение, один из страшных и зубастых вампиров, с которыми так плохо обычно обходится бедолага Сет, оказался с ним на этом корабле. Вампиры — народ дружный, поэтому на выручку своему товарищу прилетает вместо ожидаемой партии новых заключенных ватага озлобленных ребят с нетрадиционно длинными клыками и начинает по-быстрому обращаться в свою веру всех, кто находится неподалеку. Таким образом Сет вместе с парочкой выживших заключенных и бортовым священником начинают свой маленький крестовый поход против вампирской братии. Жить-то хочется...

При даже беглом взгляде на местных людей появляется желание отойти подальше, чтобы не поцарапаться об острые углы



лежит тут же, в шкафу, нельзя. Хотя не для этого игру делали, не для этого.

Главное отличие FDTD от всех подобных игрушек состоит в том, что у нас теперь есть друзья. Причем не какие-то там мифические сторонники, которые раз в полчаса бросают нам под ноги аптечку и вновь испаряются в никуда, оставляя нас в тяжких раздумьях о судьбах мира. Совсем нет, нам выдается набор совершенно нормальных и живых товарищей, с которыми Сету предстоит пробежать почти всю игру. Традиционно после десяти минут, проведенных с напарником, в голову начинает закрадываться мысль, переходящая в вопль: «Да чтоб он сдох, собака!» Потому что каким-либо интеллектом наших боевых товарищей разработчики наделись не удосужились. Если требуется тихо и незаметно прокрасться в комнатку — будьте уверены, добровольно-принудительно при-

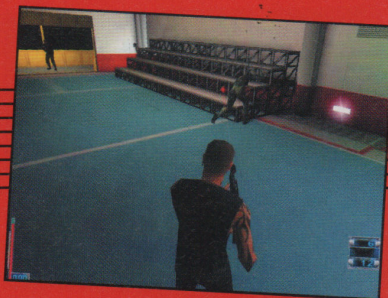
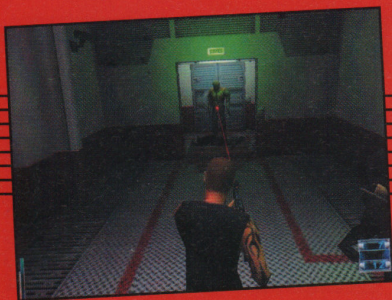


ние оных от лап и клыков вампиров. И со смертью кого-нибудь из этой банды игра, понятное дело, заканчивается. Учитывая их образ мышления, можно догадаться,

что игры, которые умеют не по-детски пугать, можно пересчитать буквально по пальцам. Редкий и вымирающий вид, кстати.

Однако если забыть про хваленую атмосферу, то в игре больше ничего не остается, потому что сюжет до боли знаком по десяткам подобных фильмов и игр, а смысла в том, что нам предлагают творить на борту тюремной посуды, нет никакого.

Оружие, без сомнения, аркадное. Ни о каких точечных попаданиях не может идти и речи, зато, когда шотган с бабаханьем отправляет на пол очередного вампира, ощущения потрясающие. Не знаю уж, за счет чего, но хочется продолжать бабахать до тех пор, пока не кончатся патроны. Что, кстати, глупо и бесполезно. Глупо, потому что патронов постоянно не хватает и «единичка-электрошок» — это не смешное и бесполезное устройство, а суровая реальность бытия. Бесполез-



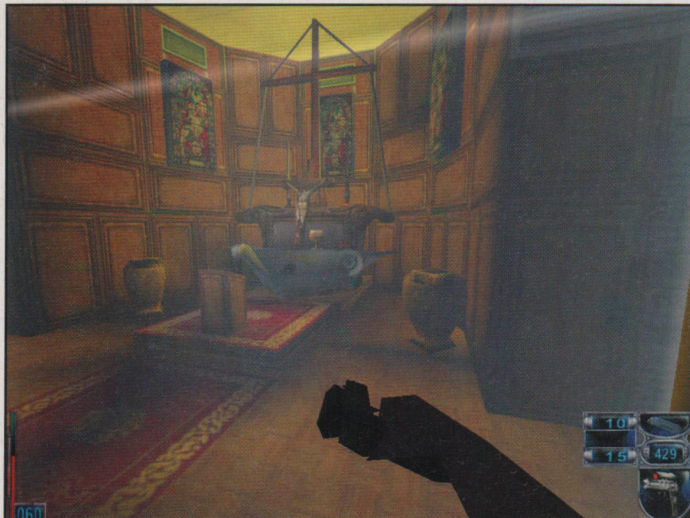
соединившаяся к нам братия обязательно вломится в помещение со свистом и гиканьем, возвещая о вашем приходе. Что самое обидное, на смерть товарищей по несчастью надеяться бесполезно: нашей главной задачей на протяжении всей игры является спасе-

Оказывается, бортовой священник не был обделен чувством юмора. Подобного алтаря мне еще в жизни видеть не приходилось. Жаль, что стекло так и не удалось разбить: очень хотелось полюбоваться на чудо вблизи

что надпись «Game Over» мы будем наблюдать чуть ли не ежеминутно.

Один из самых больших плюсов FDTD — ее атмосфера, которая, как это ни удивительно, поразительно похожа на таковую оригинального фильма, которой, кстати, в его попсовых продолжениях не было и в помине.

но — потому что всем известно, что вампиры умирают только от всяких глупостей вроде серебра, чеснока, которого, видимо, на корабельный камбуз не завезли, или святого распятия, которое permanently носит на себе наш собрат по несчастью — священник. Что, кстати, вовсе не спасает



С графикой нам классически

не повезло. Не то чтобы

она ужасна, нет. Но, бог мой,

как все ненатурально.

Когда идешь по еле освещенному коридору и думаешь, как бы тут остаться в живых при почти полном отсутствии патронов, а с потолка внезапно спрыгивает зубастый тип с грозными намерениями, то даже у самого стойкого духом индивидуума душа быстренько окажется в районе пяткок. И, поверьте мне, она будет там оставаться на протяжении всего времени, проведенного наедине с игрой. И это хорошо, потому

его от рук и клыков кровососущих. Ну и осиновый кол — наше основное средство борьбы и единственный путь к выживанию.

Взглянув на изображение, хочется найти рядом с собой что-нибудь тяжелое и по-олимпийски метнуть деталь интерьера в ту часть команды разработчиков, которая имела несчастье делать движок. По некоторым разведанным, движок этот достался игре в на-

следство от шедеврального Devil Inside, однако позволю себе напомнить, что шедевр этот увидел свет почти два года назад и уже тогда не мог похвастаться сногшибательной картинкой. То, что теперь на некоторых моделях все же есть фотографические или очень стареющие казаться таковыми текстуры, вовсе ничего не меняет.

Сначала смотреть просто страшно. Так, например, наш любимый главный герой Сет, по совместительству все тот же самый любимый доктор всех домохозяек, на лицо столь ужасен, что сходство с Клуни-прототипом, с которого делали текстуру для лица, мгновенно начинает подвергаться самым жестким сомнениям.

каких-либо приличных спецэффектов, ни все остальные прелести, которыми в изобилии снабдили игру brave разработчики. Талант, видимо, не пропешь, как ни старайся.

Нам выдается набор живых товарищей, с которыми Сету предстоит пробежать почти всю игру, но после десяти минут, проведенных с напарником, в голову начинает закрадываться мысль, переходящая в вопль: «Да чтоб он сдох, собака!»

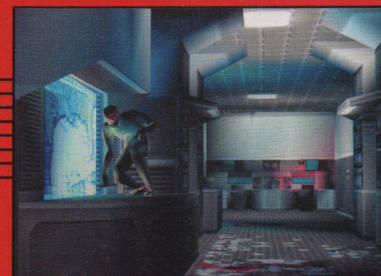
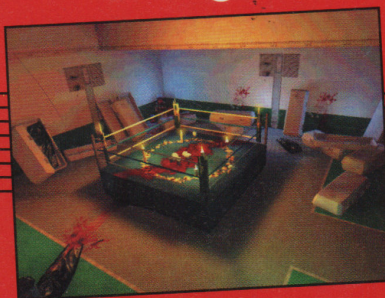
Музыки, кстати, найти не удалось. Если не считать того трехсэмпового ужаса, который издается над нашими ушами в главном меню.

За такое убивать надо, честное слово. Ну что тут скажешь?

Иногда хочется убить, но становится жалко. Иногда играть весело, а задумаешься — маразм маразмом. А все дело в том, что кто-то слишком много ест. В смысле — зажался. Например, товарищ Шардо, ответственный за появление в далеком-далеком прошлом



будь подобное из любого сценария или сюжета. Ан нет, облом. Там, где место тупому мочилову, совершенно не место межличностным отношениям и прочим потугам на



С другой стороны, после получения, проведенного наедине с игрой, изображение на экране монитора начинает приобретать какой-то особенный шарм. И убить его не может ни тупая одноэтажность почти всех уровней, ни отсутствие

шедевра Alone in the Dark и, не в таком далеком прошлом, — Devil Inside. Вышеуказанный товарищ вместе со своей командой, видимо, решил, что раз он делает такие крутые и суперхитовые вещи, то может сделать что-ни-

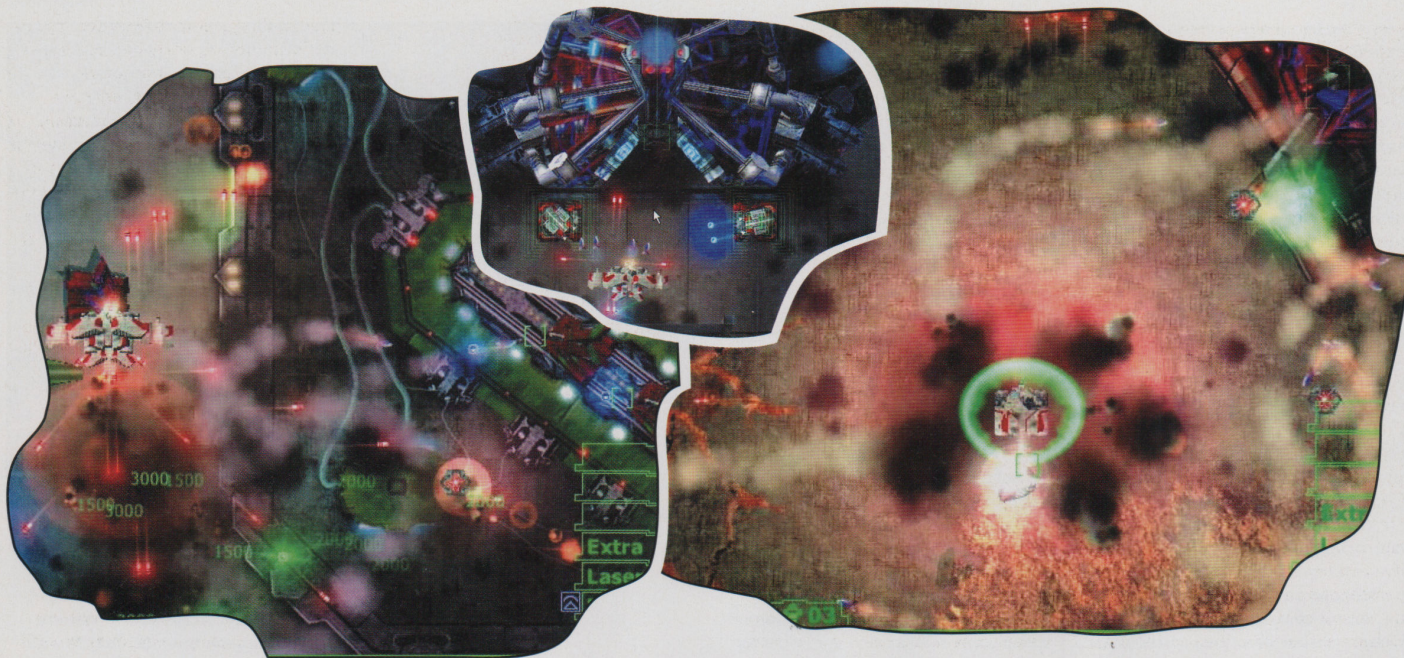
гоголоволки. Вот и получается, что, как ни крути, а игра вышла страшной (в основном из-за престарелости движка), туповатой и нудной. Там, где в первые пару дней чудятся драйв и веселье, через неделю не находишь ничего, кроме скучного безыдейного месилова. Довольно стильного, впрочем. Как уже говорилось, талант не пропешь. **MC**



Вампиры попытались разукрасить унылые окружения тюремной посуды в своем неповторимом стиле. К сожалению, стиль этот гораздо больше похож на древние пиктограммы уругвайских туземцев или граффити на стенах спальных районов Москвы, нежели на зловещие письма...

ИТОГО

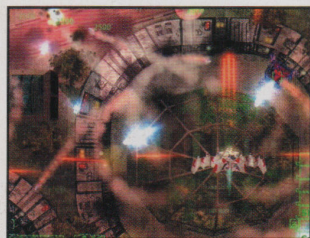
Для игры, сделанной по мотивам популярного в широких народных массах фильма, From Dusk Till Dawn вышла на редкость удачной: в нее даже можно играть. При большом желании — даже пройти и насладиться процессом. А так — страшный бред, который немного скрывает непритязательный талант французских гейммейкеров. В общем фанатам фильма поиграть стоит, а нормальным людям лучше все же обезопасить себя от приступов истерии, вызываемых игрой.



Салават Абдулаев

STAR MONKEY

Безумие простоты — простота безумия



Паспорт

Star Monkey

Жанр: аркада
Разработчик: Small Rockets
Издатель: Small Rockets

URL www.smallrockets.com

Системные требования:

Процессор: Pentium 266 МГц
RAM: 32 Мбайт
Видео: 3D-ускоритель

Крутанувшись по временной спирали, жанр Scroll-shooter вернулся к нам. Мы, признаться, уж и не чаяли. Старый друг подошел к новой, обитой кожей двери и, вместо того чтобы просто постучать, надавил на позолоченную кнопку звонка. Время творит чудеса с окружением, подчас не узнать бывает, но... дверь всегда останется дверью, а шутер — шутером. Важным может быть лишь **игровой азарт**, а не количество пикселей в вырывающемся из дула сгустке плазмы. Время изменило оболочку игры, но оказалось не властно над начинкой. Пирог поспел, пора садиться за стол.

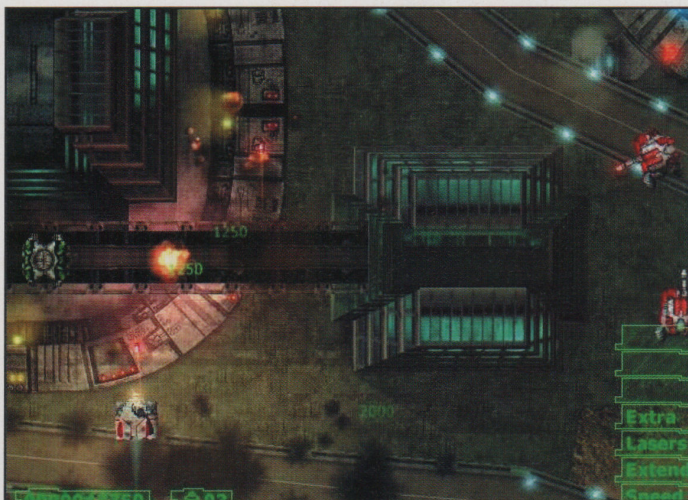
Маленький имперский корабль в тылу врага, если его как следует попросить, способен творить чудеса. Один на один — не схватка, дуэль — лишь повод. Повод для массовых репрессий. Но и сами репрессии — ничто по сравнению с тем, что вытворяет содержимое спинно-мозгового канала, когда его оставляют дома в гордом одиночестве. Старший товарищ — головной мозг — отправился в круиз, а в позвоночнике в этот

момент творятся странные вещи. Кипит, бурлит, волнуется. Вспыхнувшая на кончике рецептора искра начинает свой стремительный бег к серому веществу передних рогов, взрывается в него, рассыпается фонтаном искр, молнией расцветает в темноте...

А ведь это только игра. Пускай давно позабытая, но знакомая с самого детства. Лет семь назад мы сказали ей «прощай», а вышло нарочито горькое — «до свидания». Когда возвращаются сны — они сбываются, когда возвращаются игры — они про-

сто возвращаются. Радоваться или горевать — решать каждому за себя.

Диагностическим критерием правильного (именно правильного) скролл-шутера был и остается миг, когда отрываешь палец от западающей кнопки fire, приходишь в себя и понимаешь, что стрелка на циферблате отмотала час-два-три-кто-больше. Есть миг — есть игра. Факт наличия определяется способностью спинного мозга вырваться из-под власти коры больших полушарий, а качество — временем пребывания его в автономном состоянии. В слу-



Самое важное — уничтожить массовые скопления врага и получить за это бонусы, используя которые можно одним мановением руки проапгрейдить свой корабль...

ракеты будут лететь быстрее, пулемет строчить яростнее, а сам ты — наслаждаться жизнью минуты две-три, пока враги не подавят твой огонь на корню одним лишь своим количеством. Это называется апгрейд оружия. На счет три твоя жалкая плазменная пушка превратится в мощный лазерный излучатель, который сметет всех на пути,

В случае со Star Monkey время

царства безусловных рефлексов начинается

от забора и тянется до самой надписи

End Game в конце финального уровня.

чае со Star Monkey факт — на лицо, а время царства безусловных рефлексов начинается от забора и тянется до самой надписи End Game в конце финального уровня.

— Гм, что тебе сказать. Раз в четыре года на олимпиаде побеждают разные спортсмены. Бывает и так, что один не слезает с пьедестала подолгу, но это ред-

но не преминет оказаться на нуле в самый неподходящий момент. На счет четыре ты сможешь поставить на корпус новые системы вооружения. Но ты же еще не забыл, что все это лишь для того, чтобы продолжать вырывать из врагов новые «поверы». Забудешь, и зна-



Это то, что есть в реальности. А вот то, что есть на самом деле. То, о чем не можешь думать на протяжении игры. То, о чем узнаешь из журнальной статьи, когда финальный уровень — за бортом. То, о чем можно и не знать. Но если спросят, по крайней мере, будешь знать, что ответить.

— Скажите, Star Monkey — это простой скролл-шутер?

— Да, самый обыкновенный. Но при этом и самый настоящий. Если ты еще только родился, когда твой отец играл в Raptor'a, то тебе не понять. Мне остается только предложить тебе поиграть в Star Monkey. Потому что если я предложу тебе запустить «Раптора», то ляпнешь что-нибудь нелепое. А я не хочу думать о тебе плохо.

— Ну хорошо, я знаком со скролл-шутерами не понаслышке, но неужели же Star Monkey — лидер жанра?

кость. Так и в играх. Но если ты спросишь меня о сегодняшней «олимпиаде», то да, Star Monkey — безусловный лидер.

— Я уже читал про Star Monkey, и по всему выходит, что ничего эдакого в этой игре нет. Даже бонусы там одинаковые

и оружия раз-два и об-

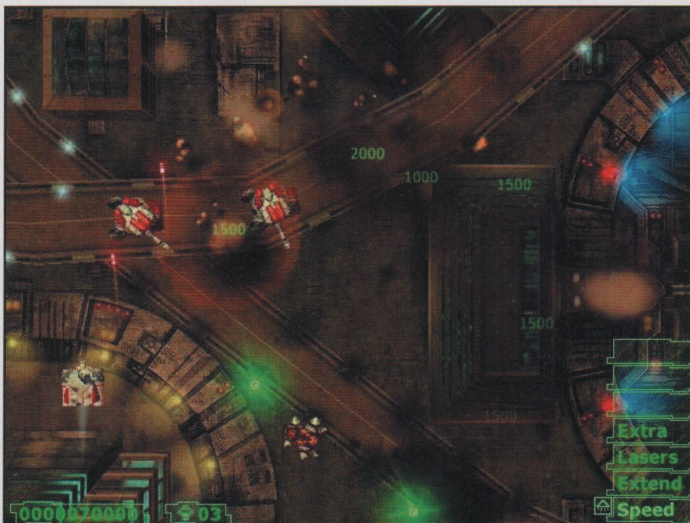
чился. — Как всегда, дело не в количестве, и даже не в качестве. А в балансе между первым и вторым. Если полет над текстурой принес тебе лишь два-три бонуса,

то ты — некудышный игрок. Тебе пора осваивать

десятипальцевый метод печати, чтобы научиться давить на клавиши. А уже потом играть. Другое дело, если ты срубаешь десять бонусов за минуту. Тогда у тебя и вопроса-то такого дурацкого не возникнет. Бонус — это ключ. Он подходит к любой скважине. На счет раз тебе дадут под хвост коленкой. Это называется ускорением. На счет два твои

комство с поверхностью планеты вмиг напомнит. И иногда дело даже не в твоих способностях уворачиваться от вражеских ракет или в умении самому пускать ракеты под хвост врагу. Дело в жажде. В жажде врагов покончить с тобой раз и навсегда. Да, игра коротка,

Враг — везде. Даже из-под мостов выныривают юркие корабли противника и цепко впираются в бронированный корпус вашего космолета ракетами





это признают даже разработчики, несчастные три уровня — ничто по сравнению с желанием играть. Но! Ненависть врагов по отношению к тебе заставит тебя кровью

Атакуя одного противника, не стоит забывать, что коварные вражины не прочь зайти в тыл и пустить ракету под хвост

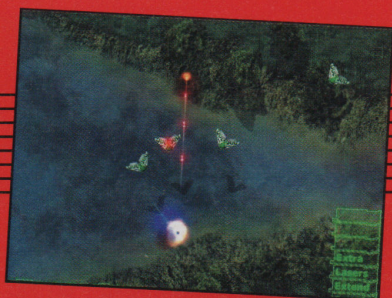
нуться с ними нереально. Воздушные — те, что тщатся достать тебя в воздушной стихии. С этими надо быть осторожным. Они готовы протаранить твой корабль с налету. Таких надо замечать на расстоянии и не жалеть... Как среди летающих, так и среди «ползающих» встречаются экзотические, с которыми хочешь не хочешь, а придется поучиться. Это боссы (обитают в конце каждого уровня) и полубоссы (на уровнях имеются во множестве). Не только к каждому боссу, но и к каждому полубоссу нужен свой подход, своя комбинация бонусов. Не раз умрешь, прежде чем сообразишь, как завалить ту или иную тварь. Это еще одна «изюминка», благо-

даря которой игра проходится не на раз.

— Ну хорошо, вы еще вначале сказали про потрясающую графику. Ой ли? В плоской-то аркаде?

Игра коротка, несчастные три уровня — ничто по сравнению с желанием играть. Но! Ненависть врагов по отношению к тебе заставит тебя кровью прорубать путь к победе. Три этапа покажутся десятком.

Т — Похоже, опыт прохождения Solaris 104 тебя ничему не научил. Пойми, даже плоские аркады могут обладать современной графикой. Никто не говорит ни о каком навороченном 3D. Оно, к слову, показало себя далеко не с лучшей стороны в тех проектах, где так было применено. Классический, испытанный годами полет над текстурой. Но надежно обосновавшийся на новом витке спирали. Извольте получить 32-битный цвет со всеми вытекающими.



прорубать путь к победе. Три этапа покажутся десятком.

— Но как же быть с разнообразием? Ведь, если я правильно понял, ни избытка врагов, ни тем более средств уничтожения ждать не приходится?

— Ну вот, опять ты за свое. Тут дело не в разнообразии, хотя и оно, поверь мне, присутствует. Дело в качестве. Впрочем, если тебя так уж волнует вопрос разнообразия, изволь. Все враги делятся на наземных и воздушных. Наземные — это те, что путешествуют по земле и по воде. Эти могут достать тебя только ракетами да пушечными залпами. Столк-

Далеко не все рейды в тыл врага заканчиваются удачно, порой случается проходить уровень по пять-шесть раз. А ведь для этого еще нужно накопить достаточное количество жизней. Изначально их дается всего три...



Да и звук, слава богу, не подкачал. Игра звучит, как положено.

— Так что же, все-таки играть?

— А ты думал, есть варианты? Конечно, играть. Позабыв обо всем, даже о том, что нужно обо всем позабыть. Отдаться во власть спинно-мозгового рефлекса, отпустить себя и продержаться в этом состоянии до конца игры. И грош тебе цена, если ты не сможешь этого сделать... MC



ИТОГО

Стопроцентный спинно-мозговой топ-даун-шутер, оторваться от которого нет ровным счетом никакой возможности. Проходится на одном дыхании... При этом осознать этого не успеваешь. С одной стороны — слишком коротко. С другой — спинной мозг начисто подавляет головной, так что для мыслей просто не остается места. Главное — чтобы палец не устал жать на гашетку и не вырубил электричество.



EXCALIBUG

Сергей Orioner
Банников
(orioner@lvl.ru)

Муха, Муха-Цокотуха, позолоченное брюхо...

В то время как король Артур доблестный свой знаменитый Круглый стол собирал, за которым он восседал в обществе рыцарей доблестных, в мире братьев его настолько меньших, что и братьями их назвать затруднительно будет, назревали события не менее серьезные. Мир жучков, паучков и прочих **насекомых**, которые вечно путаются под ногами, также насыщен событиями великими и приключениями захватывающими. Силы темные во главе с Мордрегином ужасным поработить хотят Королевства Свободные, дабы воцарились в мире тараканы злобные, жуки навозные да москиты колючие. Но на пути у армады воинственной встали герои хоробые, и путь им освещает обломок меча королевского, имя которому — Excalibug.

Мирна осторожно крадась по каменным лабиринтам башни. Сонный порошок и немного удачи сделали свое дело — большая часть охраны спала крепким сном и видела сны, а с немногими бодрствующими удалось справиться без особого шума. Вожденная

цель уже практически в руках — еще пара замков, последний сонный страж, и вот, наконец, дверь в заветное хранилище. Но, как это обычно бывает, если с самого начала все идет хорошо, то обязательная порция неприятностей вываливается в конце и в крайне концентрированном виде. В окно влетел какой-то старикашка с мерца-

ющим посохом, а через боковую дверь, точно мифический элф, ввалился здоровый жук с двуручным мечом. И надо было им появиться именно в этот неподходящий момент! Быстрое и беспорядочное отступление с поля неожиданного боя, а добыча уже практически была в руках! Какая досада, если не сказать больше... Разве что



аспорт

Excalibug

Жанр: action/adventure
Разработчик: Dinamic Multimedia
Издатель: «Руссобит-М»

URL www.russobit-m.ru

Системные требования:

OS: Windows 95/98
Процессор: Intel Pentium 200
RAM: 64 Мбайт
CD-ROM: 8x
Video: 3D-ускоритель, 8 Мбайт
HDD: 600 Мбайт



невольные товарищи по ночному рейду объяснят, какого дьявола им понадобилось очутиться на том же месте в тот же час...

Excalibug (перевести это диковинное слово я затрудняюсь) согласно рекламе представляет собой все жанры в одном флаконе. Чтобы потом не было вопросов, сразу же

В любой момент можно вызвать карту уровня, на которой отражены как друзья, так и враги. Удобно

браться разве что энтомологи, хотя руководство утверждает, что он мотылек. Цель, которая свела вместе трех таких несхожих между собой людей... виноват, насекомых, весьма величественна и благородна — спасти Свободные Королевства от порабощения силами тьмы. Для этого необходимо, видимо, разыскать тот самый Excalibug, при помощи которого устроить тараканам и прочей нечисти форменный «Раттор».

После длительных вступительных роликов мы попадаем в главное меню. Оно сразу же напомнило мне некоторые мрачные прогнозы по развитию пользовательского интерфейса. Дескать, скоро для того, чтобы скопировать файл, необходимо будет пройти по трехмерному лабиринту в стиле Doom и решить пару загадок. До этого вроде бы еще далеко,

рированное, так что сразу становится понятно, почему все это великолепие грузится несколько долгих минут. Пункты же вполне традиционны — кампания, мультиплеер, настройки, видеоролики, загрузка сейвов (кстати, количество слотов ограничено), выход.

Процесс борьбы с темными силами представляет собой достаточно длинную кампанию, поделенную на отдельные миссии.

Каждая миссия протекает на прямоугольной карте, границы которой даже прочерчены белыми линиями (сначала я уж было подумал, что это глюк движка). Доступна также динамическая карта уровня,

на которой отражены абсолютно все персонажи. Первые три миссии являются в некотором роде тренировочными, так как в них мы управляем только одним персонажем (по миссии на героя). Каждый бо-

Налицо ярко выраженный action/adventure от третьего лица с плавающей камерой.



скажу — это не совсем так. Точнее, это совсем не так. Налицо ярко выраженный action/adventure от третьего лица с плавающей камерой. Как следует из вступительного ролика, главных персонажей трое

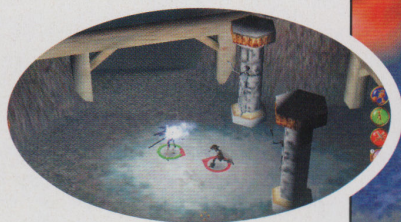
Каждый борец за светлое дело должен

раздобыть свою треть карты, на которой

указано местоположение Черного рыцаря

(как будто он недвижимость).

(весьма традиционное число). Мирна — представительница достойных tomb raider'ов и прочих похитителей разнообразных ценностей (в описании стыдливо называется исследователем), муравей по происхождению. Сэр Оуэн — благородный рыцарь, файтер в чистом виде (хоть и натуральный жук). Представитель Белого ордена Сиремун — носитель неплохого магического потенциала, который реализуется по мере его развития как героя. В видовом происхождении седобородого Сиремуна (вы видели насекомое с бородой?) могут разо-



С NPC можно вступать в товарно-денежные (точнее, товарно-сахарные) отношения

но первая попытка сделана. Главное меню представляет собой трехмерную конструкцию с плавающей камерой, а выбор пункта вызывает перелет камеры из одного места в другое, где становятся видны пункты меню следующего уровня. Все такое анимированное и тексту-

рец за светлое дело должен раздобыть свою треть карты, на которой указано местоположение Черного рыцаря (как будто он недвижимость). После чего герои собираются вместе, соединяют свои куски карты и отправляются в дальнейшие странствия.



Герои характеризуются следующими параметрами: уровнем, силой, духом, накопленным опытом, маной (для Сиремуна). По мере накопления опыта герои переходят с уровня на уровень, при этом изменения сохраняются между миссиями (что

уникальными способностями. Мирна, например, по своей «исследовательской» природе умеет незаметно инспектировать содержимое чужих карманов на предмет наличия там ценных вещей. Кроме того, она бесшумно передвигается, что весь-

Из поверженного оппонента вываливаются разнообразные предметы. Внутренностью (и даже экскрементами) можно питаться для восстановления собственных сил.

очень приятно и превращает отдельные миссии в непрерывное приключение). Характеристики героев, кроме уровня, отсутствуют в численном виде, а имеются только в виде разноцветных полосок у соответствующего портрета. К параметрам героев относится и размер личного вещевого мешка, который

ма помогает, а также кидает камни для привлечения внимания. Характерно, что камни сами по себе не являются предметом и всегда присутствуют у нее в неограниченном количестве. Сэр Оуэн как настоящий благородный рыцарь чужд всякой околочности. Единственное, что он умеет



Заброшенный храм полон грабителями и сокровищами

защиты — видимо, умение отбивать одновременно несколько ударов также дается нелегко. Самым большим разнообразием отличается Сиремун — маг все-таки. В начале игры ему доступны



Сэр Оуэн вполне в состоянии загнать своих противников за самые помидоры

В первых миссиях по ходу дела можно воспользоваться режимом обучения

всего два заклинания — файербол первого уровня (неуправляемый, то есть без самонаведения) и волшебный свет. Но по мере того, как он обретает счастье в смертных боях с супостатом, новые заклинания становятся доступными ему с каждым новым уровнем. Всего заклинаний 24, но для этого необходимо



весьма ограничен — одновременно можно перетаскивать не более трех-четырех предметов (исключение сделано для сахара, 100 единиц которого занимает один слот). Правда, по мере развития героев объем мешка увеличивается. Каждый из трех героев (позже к ним присоединится четвертый — воин Баллард) обладает также

делать, — это махать мечом, но уж это он умеет делать на все 100%. В дополнение к стандартной атаке он владеет специальными приемами как атаки, так и защиты. Но вихрь ударов специальной атаки настолько стремителен, что достается и самому рыцарю: его здоровье слегка уменьшается при атаке. Это же касается и специальной

достичь 15-го уровня, что не так просто, как хочется. Помимо наших героев на карте находится и большое количество NPC, которые делятся на врагов и нейтральных персонажей. Первых необходимо либо избегать, либо устранять физически со всей революционной строгостью. При этом каждый враг имеет круговую зону слуха и сектор зрения в 90°. «Исследователь» Мирна, в отличие от остальных героев, умеет бесшумно приближаться к оппоненту со спины, что позволяет нанести удар первой, и весьма удачно. Остальные герои считают использование backstab ниже своего достоинства (или по старости неспособны на такие штучки). К счастью, сектор зрения и зона слуха показываются при наведении курсора на врага, что позволяет прогнозировать их поведение. Кроме того, враги также характеризуются уровнем, запасом жизни и сил. После победы



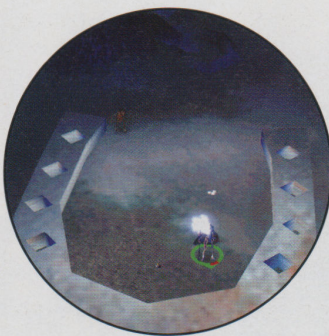
Хоть Сиремун и стар, но мастерство не пропьешь — какой файербол запулил!

торговать. В продаже имеются различные зелья, ценные предметы, еда. Валютой является сахар, при этом надо заранее освободить пустой слот под приобретаемый

вует во всей своей красе. Кроме различных персонажей присутствуют и прочие разности. Например, подземелья заброшенного храма были насыщены многочисленными магическими ловушками, которые (как это ни прискорбно) реагировали только на Сиремуну, а разнообразных шлявшихся мимо грабителей игнорировали. Хотя, когда грабитель попал под удар, спровоцированный старым магом, он был повержен точно так же, как и наш герой. А на поверхности среди многочисленных растений то и дело попадает хищная рослянка, способная перекусить пополам любое насекомое, темным ли силам оно служит или светлым. Уровни отличаются похвальным разнообразием. То и дело попадают предметы, которые не дают забывать об истинных масштабах того мира, в котором происходит действие нашей истории. Помидоры в несколько обхватов, игра-



над очередным противником удачливому приключенцу добавляется некоторое количество пикселей опыта. Из поверженного оппонента вываливаются разнообразные предметы. Обычно это сахар, чаще — внутренности и экскременты, реже — ценные вещи или квестовые предметы. Внутренностями (и даже экскрементами) можно питаться для восстановления собственных сил, но это снижает боевой дух. Сахаром можно также насыщать свое пузо, но в этом мире у него есть более важное предназначение — это местная валюта. За сахар приобретается еда и напитки, которые восстановят не только силу, но и дух (а иногда и ману). Сахар бывает двух видов — белый и коричневый. Логика инсектов совершенно не похожа на человеческую, и поэтому коричневый сахар ценится в десять раз больше, чем белый (видимо, потому что его не продают в магазинах...). Нейтральные персонажи (крестьяне, торговцы) также могут принести некоторое количество пользы нашим героям — с ними можно



ИТОГО

Прикольный жанровый микс, приятный геймплей, качественная анимация персонажей и какая-никакая свобода действий в заданных рамках — для тех, у кого нет аллергии на инсектов.

предмет, иначе сделка не состоится. В основном самый ходовой товар — еда, призванная поднять жизненные силы героев, утраченные в борьбе с темными силами. Особняком стоят такие персонажи, как грабители. Они не всегда являются врагами (например, в третьей миссии, в которой Сиремун добывает свою треть карты в заброшенном храме), но в любом случае с ними надо держать ухо (усико?) остро — повернувшись к ним спиной, персонаж рискует содержимым своего мешка. Если вас все-таки ограбили, можно догнать обидчика и мечом вытрясти из него награбленное обратно. Таким образом, закон сохранения Михайло Ломоносова, согласно которому «коли в одном месте материи давеча убыло, а в другом ее неонча не прибыло, то вестимо украдена она», дей-

ный кубик с человеческий... виноват, насекомый рост, цветы, лепестки которых занимают пол-экрана — все эти элементы создают необходимый антураж микромира, в котором кипят совсем нешуточные страсти.

Напоследок добавлю каплю дегтя. Первый раз увидев название продукта, я подумал, что баги размером с гигабайт (а игра занимает два компакта) — это нечто, и в общем-то не ошибся. Для того чтобы все заработало, пришлось обновить драйверы моей верной TNT до «Детонатора 12.41». Более старая версия вместо текстур показывала какую-то звездную пыль. Правда, после обновления драйверов (об этом, кстати, сказано в readme) все пошло как по маслу. Так что если у вас тоже что-то не работает — прочтите инструкцию! **ME**

Уровни отличаются похвальным разнообразием. То и дело попадают предметы, которые не дают забывать об истинных масштабах того мира, в котором происходит действие нашей истории.



Кирилл Алехин, maza@mail.ru

ARABIAN NIGHTS

Исламский фактор

Однажды Стивену Кингу, опасному хроническому параноику, объяснили, что такое Интернет. «Wow,— заметил Стиви,— на этом можно заработать». Покумарив неделю с ноутбуком (а пишет, как известно, Кинг ровно 10 тыс. знаков в день — примерно три журнальные страницы), он выложил на www.stephenking.com первую часть новейшего ужасть-романа (бесплатно!). За остальные главы The Plant, которые он намеревался настрочить в самом ближайшем будущем, предлагалось **платить отдельно** — по принципу «утром деньги — вечером стулья». Платить, качать и только после читать. Какое отношение сия страшилка имеет к теме нашего разговора? Самое, камрады, непосредственное.

Барыш от продажи второй главы оказался непотребно крохотным — доходней даже даром. Третья главка, выложенная с характерным запозданием, вообще, говорят, не пошла. Дальше — хуже. Роман до сих пор не окончен, репутация Кинга подмочена, а книгоиздатели потирают лапки — их бизнесу высокие техно-

логии не грозят. Печальная, но поучительная история. Правда, поучительная не для всех. Через пару месяцев после старта Web-проекта, поздней осенью прошлого года, в Интернете появилась первая игра, «эксклюзивно распространяемая через Сеть». Arabian Nights, плод греха гимнастичного Принца Персии и полногрудой Лары Крофт, предложила всем гейме-

рам планеты скачать свой первый 13-Мбайт эпизод. А если понравится, и второй. За дополнительные, понятно, деньги. Всего за десять месяцев эпизодов появилось семь, по \$5,99 каждый. Храбрый парень Али, по паспорту Хаттаб Алладинович, бегал, прыгал и размахивал кривенькой сабелькой на улицах безымянного города, в казематах безымянного дворца и в покоях безымянного



аспорт

Arabian Nights

Жанр: TPS
Разработчик: Silmarils
Издатель: VisiWare

URL: www.visiware.com/

Системные требования:
Процессор: Pentium II 300 МГц
RAM: 64 Мбайт
Video: 3D-ускоритель



султана. Десять месяцев кряду разработчики выпрямляли углы и раскрашивали текстурки и только по выходу финального эпизода

И так везде: большое и цветастое

точно, чтобы никогда не занять ценные полосы в нашей «Обойме». В-четвертых, из-за пресловутого исламского фактора от нее отвернулись все западные мультимедийные издатели. А в-пятых...

А в-шестых... И все-таки сегодня, скомкав карманный календарь, мы расскажем вам про Arabian Nights — метко, цинично и без купюр. Расскажем, потому что реальность кусается, и в сентябре игру выкупила Nival Interactive, незамедлительно приступив к локализации.

Пять на одного

К Arabian Nights нельзя подпускать детей, и это ее единственное

игрушка запоминается лишь яркими фрагментами: вот, например, томная обнаженная красота, которая принародно извивается в экстазе добрые три минуты экранного времени. Она, рас-

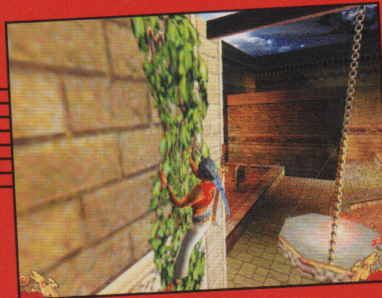
К Arabian Nights нельзя подпускать детей, и это ее единственное достоинство. Это хардкор в самой ядреной, порнушной трактовке; это первая в мире аркада «от третьего», которая начинается с жесткой эротикой и заканчивается разворотом, содомией и свальным грехом.

писывая злодеяния ви- зира, махом похи- тившего целый выводок прин- цесс, вертит крутыми бед- рами, оттопы- ривает упи- таный зад и вообще вы- глядит ночной залетной ба- бочкой, а не жертвой злосто- го извращения.

Или вот еще наш пер- вый противник — слажен- ная боевая бригада, состоящая из слоподобных размеров уродицы и двух безногих инвалидов, под- смотренных, верно, на заплеван-



решили-таки заняться бухгалтерией. Подсчитали — прослезились. И выпустили все на одном диске, как в старые добрые времена. Конечно, возникли проблемы. Целая гора проблем. Во-первых,



достоинство. Это хардкор в самой ядреной, порнушной трактовке; это первая в мире аркада «от третьего», которая начинается с жесткой эротикой и заканчивается разворотом, содомией и свальным грехом. Бестолковая в сущности

ной станции полуночного метро. Неуклюжая толстуха, обреченно ухая, тычет в нашу сторону теса- ком, а недолуды жутко скалятся и шустро перебирают металличе- скими утюжками — треш, треш чистой воды!

Типичный Prince of Persia, если бы не те самые хардкор-моментики, одновременно отвратительные и притягательные.

Arabian Nights не предполагали продавать в магазинах, а поэтому забыли и о цензорах. Коренное население (путаны, уроды да инвалиды) снижало рейтинг, аналогичный штампу на Cargmaggedon, «спички-детям-не-игрушки». Во-вторых, для полновесной РС-аркады она была излишне проста, если не сказать примитивна — при верной постановке удара игра проходила за полтора часа. В-третьих, графически игра Arabian Nights отстала от жизни на длинный бурный год — одного этого зачастую доста-

Чудеса бодибилдинга; пресс у Али на два кубика больше, чем следует



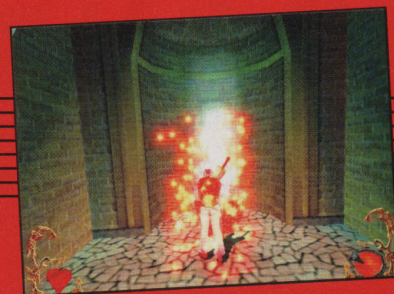
Сам Али, отдаленно напоминающий исхудавшего Кристиана Слейтера, тоже пацан не без «изюминок» — вместо того чтобы сделать махонький шагжок назад, он выполняет эффектный акробатический пируэт, уже через десять минут игры изрядно раздражающий. За поясом он носит золоченый ятаган, на голове — шелковый чурбан, но по сюжету представлен босяком и беспризорником, готовым ради пяти принцесс и жиденького приданного на суровейшие испытания (даже, возможно, на смерть). Он скачет по аляповато расцвеченным помещениям, перепрыгивает потоки зеленой кислоты, дергает замаскированные рычажки и рубит припешников визири — словом, типичный Prince of Persia, если бы не те самые хардкор-моментики, одновременно отвратительные и притягательные. Смердящие, замотанные в лохмотья старцы, сморкающиеся отравленной слюной даже после усековнения им рук и голо-

султан, был гарем, и была Шахерезада — смазливая и находчивая наложница, которая отчаянно хотела жить. Ежедневно султан приходил к ней за развлечением, и ежедневно он его получал. Часы напролет, смиренно присев у ног повелителя, Шахерезада описы-

Невыносимо яркие магические всполохи, повсеместные обои «made in takshikestan» и даже стеклянные витражи — все выдержано в тошнотворной кислотной палитре. Arabian Nights — это кошмар.

вала страны и странности, друзей и предателей, победы и поражения, джинов и летающих обезьян. Но, спросите Остера, она никогда не рассказывала султану сказки. Хвала Аллаху, что в VisiWare это понимали.

но ужасны (в прямом и в переносном смысле). И даже награда выдержана в духе баек «Тысяча и одной ночи» — не одна, не три, а целых пять принцесс! И если бы не одно «но», от Arabian Nights можно было бы даже получать весьма извращенного толка удовольствие. Но! Arabian Nights ошеломляюще, безнадежно уродлива. Рецензенты, решившие шаблонности ради упомянуть и про графику, приходили после недолгих колебаний к общему выводу: не фонтан, но не более того. Действительно, проблема здесь не плавает на поверхности. В кадре достаточно плоскостей и полигонов, чтобы Arabian Nights не намного отставала от какого-нибудь Dragonriders, более того, рассматривая на досуге альфа-версию Unreal II, я пришел к выводу, что там женская грудь выглядит не намного привлекательнее арабских прелестей. Подкачала не технология — подвел вкус.



Впервые на арене женщина-вамп!



Arabian Nights — это оглушающее буйство красок, немотирированные взрывы цвета и непрерывные flashbang'i в лицо. Не судите по первым заходам — углубитесь в игру. Найдите султанский дворец, всмотритесь в аляповатые текстуры. Arabian Nights — это бег по мескалиновым фантазиям, это стены в крапинку и слезки на глазах. Невыносимо яркие магические всполохи (да-да, здесь есть магия!), повсеместные обои «made in takshikestan» и даже стеклянные витражи — все выдержано в тошнотворной кислотной палитре. Arabian Nights — это кошмар.

Хотя самые пытливые из вас обязательно заинтересуются, а зачем тогда этот пространственный расказ, эти изгои, эти подробности, если в это действительно невозможно играть? Затем, что ваше «завтра» уже наступило, Али бойко болтает по-русски, и игра активно продается на всех прилавках страны. Поверьте, для текста-предостережения этого вполне достаточно. **MC**

вы — один из самых запоминающихся образов сезона. Впрочем, спросите Разинского, Arabian Nights куда достовернее диснеевских аналогов, хотя бы потому что не перевирает источники. Ведь действительно был

Головоломки здесь оправданно жестоки. Возьмите хотя бы ту, в которой Али мечется между кнопками в колодце, а сверху медленно опускается вращающийся с бешеной скоростью винт. Враги немногочисленны,

Самая аморальная игра сезона; ядовитый коктейль из Tomb Raider и Prince of Persia; Алладин против инвалидов, толстух и стариков — нет, в это совершенно невозможно играть! Хотя посмотреть, наверное, стоит: кунсткамера — тоже зоопарк.

ИТОГО



STAR TREK. ТЕНЬ ДОМИНИОНА

Сергей Orioner Банников
(orioner@lv.ru)

Тени исчезают в полдень



аспорт

Star Trek. Тень Доминиона

Жанр: RTS с элементами RPG

Разработчик: Gizmo Games / Mass Media

Издатель: «1С» / Snowball

URL: www.snowball.ru/dw/

Системные требования:

ОС: Windows 95/98/Me/2000

Процессор: Pentium 266 МГц

RAM: 64 Мбайт

HD: 280 Мбайт

Video: 3D-ускоритель, 8 Мбайт

Звездная дата 50564.2. Объединенная Федерация планет и Клингонская империя с возрастающей озабоченностью наблюдают, как на все большее количество пакгаузов и складов, в том числе гражданских, поступают коробки и упаковки, содержащие один из самых страшных компьютерных **вирусов**, который когда-либо грозил квадранту Альфа. Основатели Доминиона, заручившись поддержкой Кардассии, проникли в самое сердце Земли и вышли на организации, которые до сих пор не подозревались в связи с врагами самого существования человечества. При их пособничестве на свет появился программный продукт, с помощью которого Основатели хотят завладеть умами геймеров всего мира, подготовив тем самым пятую колонну, которая будет ждать своего часа. Тень Доминиона нависла над людской цивилизацией...

Организации, упомянутые выше, — это разработчики, локализаторы и издатели новой игры, погружающей нас в хитросплетения сюжета популярной вселенной сериала Star Trek (известного как «Звездный путь»). На этот раз в нашем распоряжении оказывается косми-

ческий тактический симулятор реального времени с ролевыми элементами. Но обо всем по порядку.

По мере исследования квадранта Альфа была открыта Червоточина — гиперпространственная аномалия, которая проложила путь в квадрант Гамма — за 70 тысяч световых лет от Земли. Но новые открытия, которые последовали за

этим, были скорее тревожащими, нежели обнадеживающими. Квадрант Гамма оказался заселен древней цивилизацией, которая называет себя Доминионом, а обитатели ее зовутся джем'хадарами. При этом принципы и цели Доминиона и Объединенной федерации планет оказались настолько несовместимыми друг с другом, что это вызвало многочисленные военные столкновения и в результате — состояние открытой войны. В качестве военного форпоста была построена военная станция «Дальний космос 9», основным назначением которой стала охрана выхода из Червоточины.

Кардассия, на территории которой располагалась станция, предприняла самостоятельную попытку раз и навсегда нейтрализовать

объединиться в формальный союз с целью отражения вражеской экспансии. Такова краткая предыстория вопроса, а теперь перейдем собственно к игре.

«Тень Доминиона» предоставляет возможность выступить как за Федерацию планет в компании с клингонами, так и за Доминион с примкнувшей к нему Кардассией. Для каждой стороны предлагается длительная и увлекательная кампания, состоящая из отдельных миссий.

Кроме того, имеется режим пассивного обучения. Пассивность состоит в том, что обучение сводится к просмотру трех видеороликов, которые разъясняют общие положения интерфейса, но оставляют частности за кадром.

В игре начисто отсутствует та составляющая, которая обычно на-

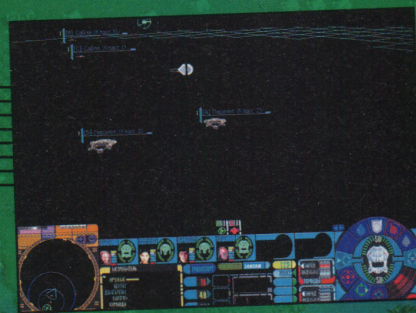
Однажды купленный корабль (нанятый капитан и т. д.) остается с нами до тех пор, пока его не продадут (уволят), или до его безвременной гибели в бою.



Джал'хадары мчат феду — это легкая победа

тельных сведений о проходящих в мире Star Trek процессах. После чего можно перейти к комплектации своего собственного флота.

Единственным ресурсом, который имеется в игре, являются кре-



угрозу из квадранта Гамма, отправив военную экспедицию на родину Основателей Доминиона. Но экспедиция была полностью разгромлена, а кардассианцы, видя тщетность своих попыток, присоединились к Доминиону. В создавшейся ситуации Федерации планет и Клингоновской империи не оставалось ничего другого, как

зывается стратегической. Нет строительства баз, сбора научных исследований, сбора ресурсов, захвата новых территорий. Существует только набор миссий, которые требуется выполнить. Перед каждой миссией производится достаточно полный брифинг, который не просто ставит очередную боевую задачу, но и сообщает массу общеобразова-

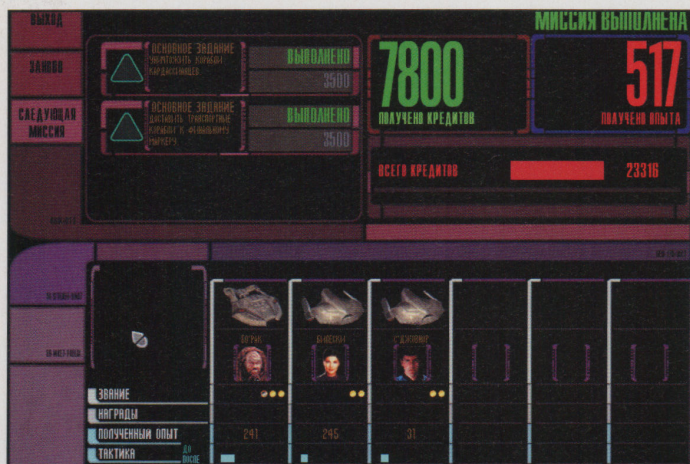
дители. В начале кампании адмиралу флотилии (нам, если кто не понял) выдается определенная (не очень большая) сумма кредитов, на которые следует приобрести корабли, нанять капитанов, закупить дополнительное оборудование и нанять команду сверх минимального комплекта. Корабли в игре — пяти раз-

В игре нет строительства баз, сбора ресурсов, захвата новых территорий. Существует только набор миссий, которые требуется выполнить.



Наступает тут расплата — феды гасят супостата

личных классов, от истребителей до крейсеров, имеются транспорты и всякие другие разности. Класс корабля влияет не только на его основные характеристики (щиты, оружие и скорость), но и определяет уровень капитана, который может командовать этим кораблем (на каждом корабле в обязательном порядке должен присутствовать капитан — его можно выбрать из обширного списка офицеров звездного флота).



Каждый офицер отличается индивидуальностью. Некоторых из них регулярно показывают по телевизору, например лейтенанта Ворфа. Помимо имени и фотографии (так сказать, паспортных дан-

Раздача слонов, денег, славы и орденов

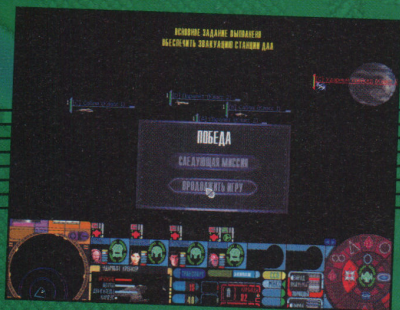
сов кораблей, пять — лейтенант, старший лейтенант, командор, капитан, адмирал. Соответственно, например, капитан может быть капитаном корабля до четвертого класса включительно (извините за тавтологию). При особо удачном исходе очередной военной операции офицера повышают в звании. Кроме того, офицеры могут заслужить награду. Наград достаточно много, например «Знак ученого», «Эксперт по Клингонам», «За честь и отвагу» и так далее, но как они влияют на дальнейшее поведение офицера, не совсем понятно. Многие офицеры уже имеют одну или несколько «стартовых» наград.

Кроме капитана корабль также должен нести на борту команду. К ней относятся инженеры, служба безопасности и офицеры. Инженеры занимаются починкой оборудования, которое непременно выходит из строя во время боевых действий, офицеры отвечают за исполнение приказов, служба безо-

Самое печальное, что «полное руководство пользователя», имеющееся на компакт-диске, описывает только некоторые позиции из всего спектра дополнительного оборудования.

Но вот, наконец, флот скомплектован и оснащен, и мы попадаем в открытое космическое пространство. Несмотря на всю его трехмерность, поддержанную графическим акселератором, перемещение кораблей осуществляется по плоской мини-карте. Впрочем, это и к лучшему, иначе ситуация запуталась бы до предела. Всеми кораблями нашей флотилии можно управлять как в розницу, так и оптом. Для оптового управления их можно объединить в группы (всего групп может существовать до десяти, с традиционным переключением клавиш 0–9). Команды объединены в так называемые кольца.

Голубое кольцо команд управляет защитными полями кораблей и режимом атаки. Защитные поля



ных) офицеры имеют такие характеристики, как управление, тактика и опыт. По мере успешного выполнения миссий все эти характеристики меняются в лучшую (надеюсь) сторону. Офицерские звания влияют на то, какими классами кораблей будет командовать этот офицер. Всего званий, как и клас-

Навешиваем по розам человечества врагам

пасности обеспечивает десантирование на корабль противника с целью их захвата, а также охрану собственного корабля от попыток абордажа извне. Каждый корабль комплектуется минимально необходимой для его функционирования командой, но для улучшения отдельных его качеств число соответствующих членов команды можно увеличить — за отдельную плату, разумеется.

«На сладкое» на корабль можно навесить всякие дополнительные примочки. Но с ними существует одна небольшая трудность — опять-таки не совсем понятно, как именно они работают. Например, фазеры увеличивают дальность стрельбы. А вот как повлияет установка сразу двух фазеров (это допускается интерфейсом)... Или вот, например, бат' лет. В описании к нему коротко сказано: «бат' лет». Понимай, как знаешь.

можно перераспределять между передней и задней полусферами, а также ставить на подзарядку. Режимов атаки четыре: не стрелять, стрелять по команде (команда отдается клавишей Enter), стрелять при обнаружении цели и так называемый альфа-удар. Последний представляет собой залп из всех оружейных систем сразу (если какая-либо система не готова к залпу, он будет отложен до готовности всех орудий и торпедных аппаратов).

Красное кольцо команд определяет тактику боя. Можно определить приоритетную подсистему вражеского корабля для атаки — двигатели, силовые щиты, оружейные системы или телепортеры, а также задать вид атакующего маневра — «удар уходом», «поединок» или «от цели к цели». Кроме того, задается дистанция, на которой корабль вступает в бой. При этом следует иметь

Общее впечатление от действий собственного флота — вот она, мечта ветерана Wing Commander, который, устав сидеть в кабине истребителя, тем не менее хочет принять посильное участие в боях вселенского значения.



в виду, что при стрельбе с дальней дистанции оружие ближнего боя просто не применяется и общая огневая мощь снижается.

Телепортеры, упомянутые выше, могут быть использованы для альтернативного способа борьбы с врагом. Отправив с их помощью

раблем — пиктограммы кораблей, которые он наблюдает, и так далее.

Общее впечатление от действий собственного флота — вот она, мечта ветерана Wing Commander, который, устав сидеть в кабине истребителя, тем не менее хочет принять посильное участие в боях все-

Каждый офицер отличается индивидуальностью.

Помимо имени и фотографии

офицеры имеют такие характеристики,

как управление, тактика и опыт.

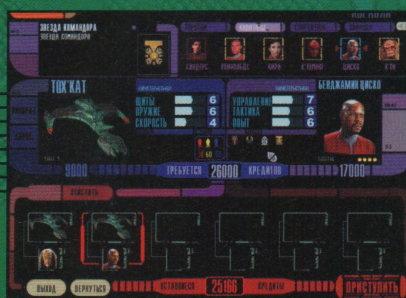
на чужой корабль группу сотрудников безопасности, можно быстро и безболезненно захватить корабль, присоединив его к собственной флотилии. При выборе подобной тактики необходимо комплектовать команду кораблей дополнительным персоналом, чтобы захваченный корабль не повис груп-

пенского значения. Звенья вполне грамотно заходят на атаку цели, камера (весь космический процесс происходит от третьего лица) элегантно висит у выбранного корабля на хвосте, живописные всполохи взрывающихся кораблей противника, ядовито-желтые туманности и коричневые глыбы астероидов —



Федерация планет изведет врага на нет

по шапке. На наш счет начисляются кредиты, офицеры-капитаны получают опыт, улучшение навыков, а особо выдающиеся — персональные награды. Кредиты могут быть потрачены на расши-



дой мертвого металла, а был полноценной боевой единицей.

Корабли оборудованы сенсорами, которые могут сканировать как свои, так и чужие корабли, а также окружающее пространство. Все обнаруженные объекты отображаются на мини-карте, а корабли в виде пиктограмм выводятся также и над ней. Над каждым собственным ко-

все это не может оставить равнодушным старого космического волка. Графика вполне прилично тянет даже на Celeron 300, музыкальное сопровождение вполне достойно, и жизнь прекрасна.

После успешного (а как же может быть иначе?) завершения миссии каждая сестра получает по серьгам, а каждый Сенька —



рение и модернизацию флота в следующих миссиях.

Приятные особенности: во-первых, однажды купленный корабль (нанятый капитан и т. д.) остается с нами до тех пор, пока его не продадут (увольят), или до его безвременной гибели в бою (чего лучше по понятным соображениям не допускать). Никакой платы за maintenance. Во-вторых, маржа при покупке-продаже тоже отсутствует — за что купил, за то и продал, так что экспериментировать с количеством и качеством составом флота можно бесконечно. Неприятная особенность: игра на этапе формирования флота не сохраняется (при переигрывании миссии нельзя изменить свой флот) — лучше сделать это после победы в очередной миссии, тогда при ее загрузке мы почти сразу попадем в следующий брифинг. За исключением этого да некоторой неполноты документации в мелочах игра получилась хорошая. А уж кто будет править галактикой, Федерация планет или Доминион, — теперь зависит только от вас. **ME**



Звездный день 50614.9. Капитан Жан-Люк Пикар настоятельно рекомендует всем добровольцам усилить угрозу самому существованию знаменитого «Энтерпрайза» в виде наползающей на прилавки «Тени Доминиона». Победителям гарантируется место в экипаже и надбавка к пенсии за выслугу лет.



Илья Николаевич

COMMAND & CONQUER: YURI'S REVENGE

Юрик — гроза Алькатраса



Паспорт

Command & Conquer:
Yuri's Revenge

Жанр: RTS
Разработчик: Westwood
Издатель: Electronic Arts

URL: www.ea.com

Системные требования:
Процессор: Pentium II 450 МГц
RAM: 64 Мбайт

Для обычного аддона Yuri's Revenge, как это ни странно, вышла чересчур уж глобальной и масштабной. Посудите сами: хотя игра и устанавливается туда же, где у вас лежит Red Alert 2, она имеет собственный запускаемый файл, собственную папку в виндовсовском меню. Далее все еще более глобально. Глаз опытного игрока сразу замечает, что оптимистичные картинки из оригинального RA, радующие глаз сценами разрушения Нью-Йорка, заменены на нечто странное, изображающее, скорее, **вторжение** взбесившихся осветительных приборов на территорию ночного города. Судя по спецэффектам, вторжение новгороднее. Оригинально, а главное, сразу же появляется желание понять, что за цирк тут устроили.

Цирк, между прочим, еще тот. Как известно всему прогрессивному человечеству, а именно всему земному шару, за исключением 1/8 части суши, по которой даже летом медведи ходят в ушанках и с бала-лайками, во втором RA победу одержали, конечно же, Союзники. Генерал Романов после долгих раз-

думий пришел к выводу, что воевать — плохо, а воевать с Союзниками — особенно. Поэтому немедленно капитулировал, подписал со всем цивилизованным миром пакт о ненападении и продолжил править своей восьмой частью суши, но уже горячо и нежно любимый всем прогрессивным человечеством за неоценимый вклад в дело восстановления мира во всем мире.

Так закончилась еще одна мировая война.

Прошла пара месяцев. Начальство Союзников во главе с президентом США совещалось на очередном заседании, когда внезапно обнаружилось, что на острове Алькатрас находится чья-то неопознанная база с кучей непонятно зловещих устройств таинственного предназначения. Все сразу начали



напряженно думать и поняли, что это может быть только база Юрия — советника генерала Романова, предавшего своего начальника и возжелавшего мирового господства. Как ему удалось прота-

Вот такой вот комедией продолжили историю оригинального RA 2. Ничего плохого по этому поводу я сказать не могу, потому что сам оригинал, мягко говоря, не был серьезен в этом плане. Поэтому да-

Для аддона Yuri's Revenge выполнена

чрезвычайно качественно, а главное, глобально.

Ведь в нашем распоряжении, помимо

стандартного набора дополнительных

строений и юнитов, появился целый Юрий.

нин, а в том, что оно имя теперь олицетворяет новую воинственную группировку, наряду с Советами и Союзниками борющуюся за мировое господство.

Итак, какой же ассортимент развлечений предлагают нам труженники мозга и биоэнергетики? Начнем с того, что поборники заве-



чить на остров в нескольких километрах от американского берега хорошо укрепленную цитадель, никто, конечно, и понятия не имел. Зато союзнической разведке стало известно, что подобные базы построены Юрием по всему миру. Но тут и Юрий вдруг узнал, что Союзники осведомлены обо всем, и начал запускать свои устрашающие агрегаты, а это неминуемо должно было привести его к мировому господству. К счастью для всего прогрессивного человечества, пара американских штурмовиков все же умудрилась вовремя долететь до Алькатраса и раздолбать один агрегат. Соответственно, когда Юрий нажал красную кнопку, под его полным ментальным контролем оказался почти весь мир, кроме маленького кусочка США. И тут небольшая часть советских сил, странным образом оказавшаяся неподалеку от моста Golden Gate, примерно в том же районе, что и злополучный Алькатрас, вдруг узнала, что Юрий узнал, что Союзники узнали. И тут на связь вышел генерал Романов, и начался полный беспредел...

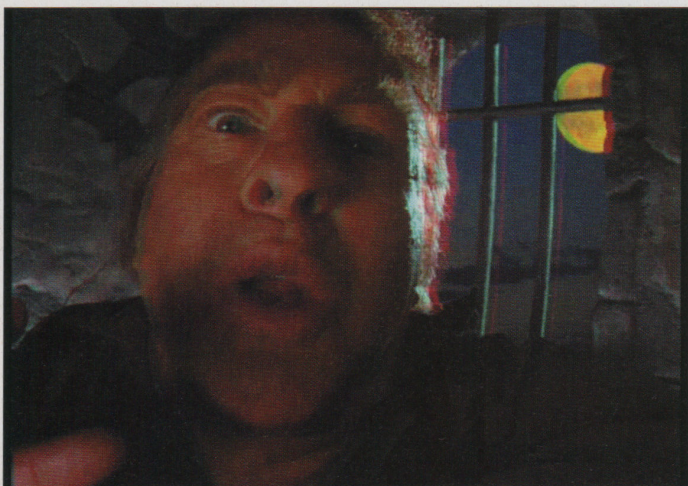
вайте лучше перейдем к серьезной части.

Еще раз повторюсь: для аддона Yuri's Revenge выполнена чрезвычайно качественно, а главное, глобально. Ведь в нашем распоряжении, помимо стандартного набора дополнительных строений и юни-

Победоносный герой советского народа Борис героически направляет ракетные суда Миги в нужное место. После такой атаки не выстоит ни одно здание, особенно если Борис будет хорошо прокаченным и Мигов прилетит много



тов Юрия практически не признают грубой силы и прочих крупнокалиберных приспособлений, отдавая предпочтение хитрым и подлым трюкам по овладению сознанием своего противника. Соответственно юнитов, вооруженных огнестрельным и прочими подобными видами оружия, у Юрия практически нет. Зато устройств, умеющих в той или иной форме влиять на ход боя, напрямую не вмешиваясь в него, — полно. Из пехоты тут, конечно, отличился сам Юрий, которого теперь могут производить только его подчиненные (Советы соответственно — обломитесь), настолько выросший над собой, что умеет промывать вражеские мозги прямо на ходу и делать прочие ментальные фокусы с присущими ему зловерностью и шармом. В дополнение к Yuri Prime в наличии имеются его клоны, товарищи подешевле и попроще, но сохранившие практически всю крутость папаша, за счет чего становящиеся одними из самых опасных существ на поле боя — их-то в отличие от оригинального Юрика можно производить в неограниченном количестве...



Товарищу Романову приходится очень и очень нелегко — Юрий почему-то не любит бывшего начальника, а чем никогда не забывает сообщать в процессе нашего победоносного наступления

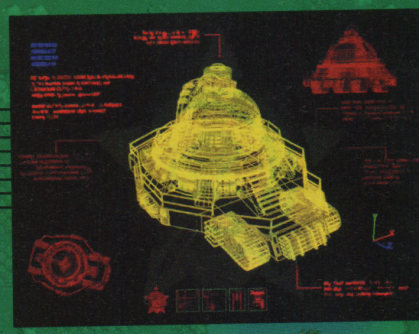
ских воевод ходит в тулупе, валенках и ушанке со здоровенной красной звездой. Помимо громогласного голоса и мощнейшей бороды лопатой, Бориска вооружен, естественно, АК-47 недетских размеров, которым умеет превращать вражеские пешие отряды в груды аккуратно сложенного мяса и на раз разбивать практически любой бро-

Советы обзавелись странным агрегатом, представляющим из себя немаленьких размеров вертолет, при приземлении превращающийся в мощную артиллерийскую установку.

В дополнение к мужской компании есть Virus — подлая разносчица заразы, способная превратить любую отдельно взятую возвышенность в малярийное болото.

тотипов тем, что умеют передвигаться по поверхности от месторождения к месторождению, а прибыв на место, выпускают наружу целую толпу рабов с лопатами, на-

нированный агрегат. Такой вот он, суровый русский воин. Ну и для полноты картины камраду вручили устройство для лазерного целеуказания, соответственно через пару



Из механических устройств стоит отметить Chaos Drone, тележку, катающуюся по полю боя и распыляющую какой-то неприятный газ, дабы жизнь противника не казалась чересчур уж милой и плюшевой, и Magnetron, передающий привет Sonic Tank из Dune и являющийся, по сути, его полной копией. Все остальное — в меру стандартно и направлено в основном на промывание вражеских мозгов.

Всяческие строения и прочие хозблочки тут тоже не могли не отличиться оригинальностью. Так, устройство под названием Refinery нам строить не дадут совсем: будучи редкостным новатором в вопросах добычи полезных ископаемых, Юрий приказал производить исключительно монструозные агрегаты под кодовым названием Slave Miner — Refinery и Harvester в одном лице. Отличаются от про-

чинающих усердно трудиться на благо повелителя. Самое веселое состоит в том, что если подобное сооружение взорвать, то рабы с громкими и радостными криками

Прохождение игры за Советы убивает всяческий интерес от прохождения за Союзников целиком и полностью, потому что каждый уровень повторяет свой аналог из другой кампании с точностью до наоборот.

«We're free!» присоединяются к разгрому базы бывшего господина. Мелочь, а приятно. Нововведения у оставшихся двух сторон, понятное дело, не такие глобальные, однако и там есть вещи, достойные самого пристального интереса.

Советы обзавелись странным агрегатом, представляющим из себя немаленьких размеров вертолет, при приземлении превращающийся в мощную артиллерийскую установку. Нет ничего приятнее, чем отправить десяток таких игрушек в тыл врага и с умиротворенной улыбкой наблюдать за тотальным разрушением всего и вся. Вторым номером у нас идет солдат Борис. Борис согласно старинным обычаям рус-

секунд после появления на поле боя красной луча над ним начинают кружить красноразведные Миги, разбрасывая взрывоопасную продукцию советской оборонной промышленности. К счастью для многочисленных противников, лояльность Бориса стоит очень больших



денег, и существовать в игре он может только в единственном числе.

Союзники, к большому, видимо, собственному сожалению, не обзавелись ничем особенно важным. Единственное хоть немного полезное заведение у них называется Robot Control и позволяет производить странные устройства на воздушной подушке с электронными мозгами, за счет которых агрегаты получают полную неуязвимость к Юркиным фокусам. Однако мощностные установок на роботах пушек настолько смехотворна, что полезность подобных устройств на поле боя подвергается лично мною большим сомнениям.

По поводу двух новых кампаний, по одной за Союзников и за Советы (за Юрия — нет, потому что — даю на отсечение правый глаз — это тема для следующего аддона), ничего особенного сказать нельзя. Каждая в меру интересна, найдется место и путешествиям в прошлое, для некоторых даже

пристойное. Претензии — только в одном. Прохождение игры за Советы убивает всяческий интерес от прохождения за Союзников целиком и полностью, потому что каждый уровень повторяет свой аналог из другой кампании с точностью до наоборот. Там, где надо было нападать, надо защищать, и наоборот.

Графика в Yuri's Revenge не изменилась по сравнению с оригиналом совершенно, что в общем-то характерно практически для всех аддонов. Выглядят побоища на просторах Аляски все также безобразно, спрайты все также аляповаты и норовят замаскироваться друг под друга, что делает процесс распознавания на поле боя дружественных юнитов большой проблемой. Однако, как уже говорилось, по поводу подобных вещей особенно ворчать не рекомендуется — мы знали, на что шли.

А вот по поводу музыкального сопровождения у меня есть много теплых слов. Вообще, у Westwood стало



музыки. Yuri's Revenge продолжила эту славную традицию: в дополнение к оригинальному набору мелодий RA 2, где спокойных и, скажем так, неспокойных мелодий было



в очень далекое, прямо к динозаврам (привет, Original War), и прочим мелким житейским радостям. Цель каждого из мероприятий — воспользоваться вновь изобретенной Альбертом нашим Эйнштейном машиной времени и в очередной раз поменять прошлое на более

традицией делать для каждой из своих RTS хороший и запоминающийся саундтрек. Началось это, если мне не изменяет память, еще с самой первой C & C, главные хиты которой Mechanical Man, Warfare и Fight, Win, Prevail еще очень долго звучали в колонках любителей хорошей

примерно поровну, нам накинули еще пятачок прекраснейших композиций, напоминающих поздний период творчества ансамбля металлургической песни и пляски Die Krupps. Правда, есть все же одно замечание косметического характера: поскольку в некоторых треках используются сэмплы из игры, то иногда становится сложно понять, не раздалбы-вают ли там, часом, нашу базу.

Про озвучку сказать ничего плохого тоже не получается. Досконально проверять было, конечно, лень, но по первым впечатлениям каждому юниту добавили еще парочку ехидных фраз, которыми он отзывался на наши приказы, а «бородатая речь» Бориса с постоянными «Gimme the MIGs» — вообще песня.

В общем, у Westwood опять получилось. Народ опять остервенело ругает графику и чертову застарелую двухмерность, но продолжает играть с удовольствием. Видимо, господа вествудовцы знают какое-то волшебное слово, которое при вставлении его в код игры не дает покупателю оной оторваться от монитора ни на минуту. Шаманы, что с них взять... MG

Сан-Франциско и мост Золотые Ворота. Можно сказать, основная достопримечательность. Правда, местные сетуют на то, что после прихода в город армии Советов мосту становится все хуже и хуже: то напалом его, то ракетами...



ИТОГО

Один из самых лучших аддонов, выпущенных Westwood за всю его историю. Любители Red Alert 2, скорее всего, найдут этот диск шедевром, остальные же или не играли в RA 2 совсем, и им немедленно стоит обзавестись всеми тремя дисками, или просто имеют врожденную стойкость ко всяческим шаманствам и излечению не подлежат.





Дмитрий Макунин

PARIS—DAKAR RALLY

Здравствуй, бампер



аспорт

Paris-Dakar Rally

Жанр: симулятор
Разработчик: Broadsword
Издатель: interactive
Acclaim



www.acclaim.com

Системные требования:

Процессор: Pentium II 400 МГц
RAM: 128 Мбайт
Video: 3D-ускоритель,
16 Мбайт

Не побоюсь обидеть фанатов гонки «Формула-1», заявив, что даже они, вполне заслуженно относящие себя к элите мира соревнующихся многоколесных железяк, порой нет-нет да и прилипают своими не менее элитными физиономиями к экрану телевизора в момент демонстрации сюжетов, посвященных **гонкам ралли**. Да, скорости не те, да, машины подешевле, но азарта и риска нисколько не меньше, если не больше! Любой дурак сможет проехать по идеально выровненной трассе, а вот попробуйте сесть за руль внедорожника, и тогда будет ясно, кто чего стоит. Причем никаких пит-стопов на пути следования не ожидается, следовательно, придется все делать ручками, не надеясь на толпу сверхскоростных механиков.

Часть первая: «Безумству храбрых...»

Нет никаких сомнений, что ралли — мужской вид спорта. И люди, отдавшие ему предпочтение, имеют право одними из первых претендовать на высокое звание настоящих мужчин. Палящее солнце, бесконечная пустыня (степь) — все это словно специально было скомпоновано, дабы затруднить

человеку достижение конечной цели — доехать до финиша. А ведь важно не просто доехать, а стать первым среди сумасшедших, которые принимают участие в этом безумстве вместе с ним (человеком). Но что может быть интереснее для геймера, нежели совершить что-то, что не сумели окружающие его люди (к тому же не выходя из собственного дома)?!

Ралли, проходящее по маршруту «Париж—Дакар», знает каждый уважающий себя любитель автоспорта. Разработчики, рискнувшие воплотить его в игре, поистине заслуживают самых громких похвал хотя бы за попытку. Люди же, наградившие это действие высокой игральностью, достойны самого настоящего преклонения. Отцы, одним словом.

Часть вторая: «Ямщик, не гони...»

Итак, что мы имеем?! А имеем мы следующее: добротно сотворенный, местами качественно прорисованный симулятор езды по пересеченной местности. В качестве территориального участка, где претендентам на звание лучшего рулекрута всех времен и народов предстоит доказать свою состоятельность в автоделе и ориентировании (о последнем немного позже), предоставлено множество этапов. Методика их прохождения и подготовка транспортного средства к каждому из них радикально отличаются. По большей части путь будущих чемпионов пролегает через Северную Африку, ну, а если конкретнее, то через всем известную пустыню Сахара. Красно-желтый песок, одинокие деревья с четырехугольными стволами и смазанной листвой, стремительно выбегающие прямо перед машиной, живописный кустарник,

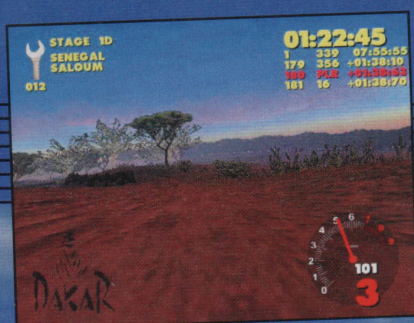


Нет таких крепостей, которые бы не смогли взять я и мой джип!

манного выполнен блестяще. И поскольку вокруг слишком мало интересного, чтобы распылять напрасну свое драгоценное внимание, обратим его на гораздо более достойные объекты — представителей соревнующихся категорий.

как рулевое управление. Кроме того, пара-тройка полетов вверх колесами на абсолютно ровном месте гарантирована — вот такие они, северные олени! Но одно их достоинство нельзя не отметить — полотно джипа стоит немалых усилий.

Возрадуйтесь, любители и профессионалы мотосимуляторов! Ваша очередь. Компания Broadword позаботилась о том, чтобы вы не остались незамеченными. Мощные двухколесные машины, железно держащие дорогу, правда, не умеющие лихачить, вставая на заднее колесо, но зато мастерски вписывающиеся в такие повороты, что если бы сам не видел — не поверил бы. Свалиться с мотоцикла довольно сложно, но при долгих тренировках и определенном уровне мастерства возможно. Это я вам говорю как специалист. Ломается часто, но всегда не до конца, что делает мотоцикл излюбленным средством передвижения безусых юнцов с дрожащими руками. Справедливости



при ближайшем рассмотрении оказывающийся двухмерным, — не правда ли, романтично?! Неправда! Пейзаж, окружающий гонщиков, вообще не располагает к возвышенным мыслям и попыткам полюбоваться местной природой. Ну, а если добавить ко всему вышепе-

Участники гонки делятся на четыре транспортно-технических класса. Первыми выступают гордые джипы-внедорожники. Их внешний вид достоин всяческих похвал. Очень четко реализована возможность столкновений и аварий. Бампера летят — только в путь! Увы,

Пейзаж, окружающий гонщиков, вообще не располагает к возвышенным мыслям и попыткам полюбоваться местной природой.

Вот это грязно-белое, квадратное в правой части рисунка — дерево (точнее, его ствол). Строгие геометрические формы умиляют

ради надо добавить, что и маститые байкеры будут довольны, оседлав какой-нибудь «BMW» помощнее.

Багги! Жукообразные самобеглые мотоколяски — жуткое изображение человеческого разума. Тем не менее оно ездит, иногда даже кое-что занимая и кое-где выигрывая. Скорость набирает быстро, управляется по сравнению с джипами легко и непринужденно.



речисленному присущую игре возможность загонять гонщиков внутрь горных массивов, на первый взгляд казавшихся единым целым, то картинка получается близкой к шедевру. Все это сделано, видимо, специально с одной только целью — сократить до минимума отвлекающие элементы в процессе путешествия участникам гонки. Любоваться действительно нечем — этот пункт заду-

все автомобили этого типа, как мне показалось, имеют собственный взгляд на свое предназначение и обычно возмущаются, по их мнению, совершенно нецелевым использованием столь хрупких созданий в столь тяжелых условиях. Возмущение они демонстрируют при каждом удобном случае, периодически отказываясь подчиняться такому совершенно ненужному, с их же точки зрения, прибамбасу,

Правда, при использовании ручной коробки передач с каждым переключением автомобиль немного заносит. Вправо или влево — это по его усмотрению. Что ни говори, а наличие искусственного интеллекта здесь не вызывает сомнения. Кроме того, иногда создается впечатление, что заносы для этого типа транспорта — дело привычное, я бы даже сказал — обыденное, что влечет за собой частые свидания с растущими окрест деревьями и забито поставленными скалами. Поломки неизбежны, так что будьте бдительны.

Финал классификации — квадратиклы, или, говоря примитивным языком, четырехколесные мотоциклы. У многих в детстве был маленький велосипед, допустим «Дружок», к которому для большей устойчивости предусмотрительные мама с папой привинчивали два дополнительных колеса. Кататься на таком чуде техники было легко и приятно. Что же касается



ется нечто под названием «Hell cat». Не очень мощная штука, но достаточная для того, чтобы глубоко прочувствовать, как прекрасна жизнь. Ломается чаще всего при тех авариях, когда водитель ласточкой вылетает за пределы видимости играющего. Весело.

ников после прохождения первого этапа, — утешить себя тем, что вы не последний.

Часть третья: «Эх, дороги...»

Начну издалека. Игровых режимов предусмотрено несколько.

Режим гонки на время — игрок в гордом одиночестве несется по трассе, пытаясь установить рекорд трассы. Скорости дикие, азарт огромный, недостает только чего-то. А... соперников!

Второй режим — кампания. Наименее вероятная возможность испытать на своей собственной шкуре все прелести и радости самой длинной и сложной гонки в мире. К услугам самонадеянного геймера 12 этапов (по 25 километров каждый). Это вам не круги нарезать по асфальту. Трассы сменяют одна другую, что влечет за собой некоторые технические нововведения. Дорожные покрытия на этапах могут разительно отличаться друг от друга. Песок, скалы, травянистая почва саван-



квадрацикла, то... Совсем не похож. Пункт первый: не управляетсЯ. Хотя, конечно, управляется, но не всегда. Пункт второй: просто опасен для жизни! Короче, экстремалы — вам сюда. Если вам наплевать на результат гонки и вы пришли на ралли «Париж — Дакар» с целью покуражиться или свернуть себе шею — квадрациклы к вашим услугам! На том свете встретимся. Для начала предлага-

Кто сказал, что люди не летают?! Очень даже летают! Сами убедитесь

Теперь немного о поломках. Сев за руль одного из предложенных технических средств, неподготовленный геймер, несомненно, попадет в аварию. И не в одну. И если его волнует собственный рейтинг в гонке, то аварию нужно устранять как можно быстрее, для чего

ны — все это совершенно по-разному влияет на износостойкость вашего железного коня. Таким образом, возникает необходимость существенно менять так называемые настройки выбранного колесного средства — регулировать подвеску, менять давление в камерах. Этим не огра-

Сев за руль одного из предложенных

технических средств,

неподготовленный геймер, несомненно,

попадет в аварию. И не в одну.



предусмотрена кнопка Repairing. Суть — восстановление. В зависимости от тяжести полученных повреждений варьируется время, затраченное на ремонт поврежденных частей. Поскольку в реальной гонке такого рода все ремонтные работы творят сами водители, то и продолжаете вы гонку с того самого места, где наворачнулись. И не вешайте нос, если не удастся попасть в первые три сотни участ-

ничивается список примочек транспорта, имеющих тенденцию меняться по заказу гонщика. Подобрал наиболее подходящую для каждого данного этапа комбинацию всех предоставленных функций, можно обеспечить себе наиболее бескровный вариант прохождения трассы в целом. Работает не только метод «научного тыка», иногда рекомендуется думать. В случае неудачи попробуйте думать головой.

Третий режим — аркада. Можно гоняться в свое удовольствие по трассе, время никто не считает, происходящее идет как подготовка к серьезным соревнованиям. Соперников полно, обгоняют они средство передвижения играющего как стоячее, но по этому поводу волноваться не стоит, потому что нервничать вообще вредно.

Езда по трассе — отнюдь не милое развлечение. Контролируется каждый ваш шаг: ни тебе поездить по встречной, с воплями сшибая народ, который мчится, как им кажется, к победе, ни просто свернуть в сторону! Нет, все это, конечно же, технически возможно, но на протяжении всего процесса беспечной езды настроение будет

А вообще задача проста — едешь, иногда газуешь, с тоской провожая задние стекла обгоняющих тебя «бешеных стульчиков». Мимо финиша не проскочишь, кроме того, постоянно ведется счет пройденного пути, периодически демонстрируемый на экране, да плюс ко всему картину дополняет окончательно унижительное зрелище общего рейтинга участников. Несомненно, где-то там есть и ваше место, но уж больно оно неприглядное, это «там».

И чего зря расстраиваться?!

Часть четвертая: «Чистые руки и холодное сердце...»

Нет! Нет видеороликов! Нет ни одного, ну хоть самого маленького ролика. Есть документальные кадры,

Порой приходится кататься совсем уж в драконовских условиях. Тропический ливень, пылевая буря — все это имеет место и снижает видимость практически до нескольких метров.



ное музыкальное сопровождение, меняющееся с каждым новым этапом, и высокую играбельность. Все равно найдется такой человек, как я, который к чему-нибудь привыкнется! Но я покривлю душой, если скажу, что не получил удовольст-



портить упрямо висящий на экране «кирпич». Очень отвлекает и мешает веселью. Короче, игра задумана по-серьезному, никаких тебе хиханек и уж тем более хахонек! Вот!

Кроме всего сказанного нельзя не отметить влияние внешних погодных условий на показатель усталости экипажа, который возрастает в геометрической прогрессии при малейшем усложнении процесса езды.

Порой приходится кататься совсем уж в драконовских условиях. Тропический ливень, пылевая буря — все это имеет место и снижает видимость практически до нескольких метров. На подобных этапах здорово выручает GPS, или система глобального позиционирования. Короче, определять свое местоположение на трассе придется с помощью спутника, наблюдая свое перемещение в пространстве не в лобовое стекло, а на экране прибора. Ремонтные мастерские также придется отыскивать с помощью GPS. Жизнь усложняется немислимо, но так даже интереснее.

проигрываемые при запуске игры, но это все не то! Ну что стоило разработчикам приложить немного усилий и сотворить-таки чудо в виде роликов-демок если не перед каждым этапом, то хотя бы изредка! Ну хоть один! А зря они так! Ну нельзя полагаться на различные звуковые эффекты, отмен-

А вам слабо?!



вия, рассекая пески Египта и выкарабкиваясь из цепкого плена кустарника.

Конечно, управляемость игры страдает, без комбинации джойстика и крепких тренированных рук тут не обойтись. И только человек с железными нервами способен будет остаться на прежнем уровне общения с компьютером — не орать во все горло: «Газуй! Давай!», а по-прежнему тихо что-то бормотать себе под нос, в то время как на экране монитора будут бушевать страсти большого автоспорта... MG



Уникальная возможность попробовать себя в одной из самых сложных сухопутных гонок мира. Paris-Dakar Rally позволит вам почувствовать сухой ветер пустыни, со свистом влетающий в открытое ветровое стекло мощного внедорожника, не выходя из своей квартиры.



GRAND PRIX 3 2000 SEASON

Последние из великих?

Бонзай
Бонсаев

MICRO PROSE

Grand Prix 3 2000 Season

Жанр: спортивный симулятор
Разработчик: Microprose
Издатель: Infogrames

URL www.grandprixgames.com

Системные требования:

ОС: Windows 95
Процессор: Pentium III 500 МГц
RAM: 128 Мбайт
Видео: 3D-ускоритель

Нет, я не фанат «Формулы-1». Давно уже не фанат. Не потому, что вырос или что-то вроде этого. Просто как-то раз Айртон Сenna вместо того, чтобы ворваться на финиш, вздернуть к небу очередную золотую «пепельницу», полить шампанским команду, отправился совсем в другом направлении. Пусть его дорога будет классной... А на кого там, в «Формуле», было еще смотреть? На Шумахеров? Простите, не тот полет. Сenna был последним из великих, хотя это только мое очень личное мнение.

Я просто выключил телевизор и перестал реагировать на раздражители. И в игрушки формульные играть перестал.

Мое возвращение в мир «Формулы-1» ознаменовалось интересными открытиями. То, что любимая моя команда «Хонда-Мальборо-Макларен» стала теперь «Макларен-Мерседес», это еще цветочки. Мир «Формулы» изменился капитально. Даже ездить стали не так. И Мика Хаккинен еще этот...

История GP заслуживает отдельного рассказа. Вообще GP —

это не просто так игрушки. GP — это, я бы сказал, исключительно частный энтузиазм. Главное в GP — реализм. Я не зря разместил два предыдущих предложения рядом. Все дело в том, что эти игрушки делает всего один человек — Джефф Крэммонд. Посему игры выходят с весьма заметным опозданием. Во всех отношениях. А реализм игрушек заключается в том, что все они — точное воспроизведение сезонов Ф1 за опреде-

ленные годы. Вот смотрите — предыдущая игрушка, GP3, задержалась на два лишних года, зато сезон 1998 года рассматривается в ней до черточки. Но и графика там, и физика, и AI, и... все тоже в основном 1998 года.

Если вы на предыдущем предложении не перевернули страницу, вы заработали пирожок. Сходите и купите, я благотворительностью не занимаюсь. Гонки — это не шутеры. И графика в них — не

самое важное. Конечно, если гонки не насквозь аркадные, чего мы не любим. А все остальное было приемлемым уже два года назад — и физика и лирика.

Естественно, в «исходник», GP3, я в нужное время тоже не играл. Но, так как «Сезон 2000» — аддон и без «исходника» его не установишь, было бы неразумным в него (в «исходник», заманало это слово...) не поиг-

пока этот парень, который живет в моем компьютере, не будет довольным и счастливым. Как еще можно объяснить происходящее, я не знаю. Так как обзираться мне все-таки аддон, я особо мудрить не стал, пробежался по настройкам («клава» там, кстати, весьма любопытно разложена), выбрал «быстрогонку», и по газам. И так меня она приколола!..

Оказывается, игрушка-то

интересная! Физика отстойная.

AI жуткий. Задники чудовищные.

А игрушка интересная. Парадокс!

рять. Надо же с чем-то сравнивать аддон.

Ох, и странная игрушка GP3!

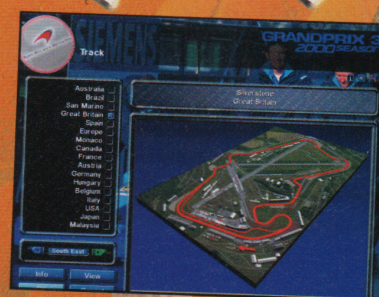
Как во многих автосимуляторах, возможны четыре варианта игры — «быстрогонка», «тренинг», «гонка»

Дело такое. Еду я каким-то англичанином на «макларене», ясен пень, еду и балдею. Там для этой «быстрогонки» сильно интересные настройки стоят по умолчанию — полная неуязвимость. Даже резина



Красная голова. Можно даже сказать, голова профессора Дуэля — красного, пролетарского профессора

димо сбрасывать скорость, я быстро запомнил. Красиво, несмотря на то, что графика старенькая. А вот физика там, как бы вам сказать... Странная там физика. Либо «Формула» образца 1986 колеса в покрытие на метр зарывает, либо они там все на рельсах. Сноса почти



и «гонка-чемпионка». Разжевывать не буду, это ребус такой...

Порадовала инсталляция. Там заставки такие, на них виражики, по виражикам машинка ползает и трюки показывает, в смысле — различную технику прохождения поворотов. Очень интересно.

Поставил, загрузил и...

Тут такое дело. Этот парень-энтузиаст (который Джефф Крэммонд) живет у меня в компьютере. Его мне на диске с игрой предоставили.

Нет, натурально говорю! Не думайте, что я там сбрендил или напиков каких недозакнул. Судите сами, вот самое первое, что предложила мне GP3, — протестировать мою видеокарту. Мало того, что попросила, так еще и порекомендовала. Так вот... Процесс, захватывающий донельзя, происходит следующим образом: вид трассы, по ней едет моя машинка, фиговенькая такая. Потом щелчок, экран темнеет, переключается разрешение и прочие мипмэппинги, и снова едет машинка. Получше. И такое происходит до тех пор,

не стирается! В общем, я тут же начал играть в «Кармагеддон». Типа лупишь по соседу и смотришь, как у него отваливаются части всякие. Ну и кульбиты разные там...

Потом опомнился и начал гоняться по-честному.

Вот тут мне и поплохело. Странно ведет себя быстрогоночный «макларен» на трассе GP3. Трасса по умолчанию там несложная. Поворот, на котором необхо-

Банзай Бонсаев, а как на Хаккинена похож...



нет, даже на полной скорости. Тут я оборзел совсем, вдавил акселератор в стол и погнался, как большой мальчик. Тут-то странность и всплыла.

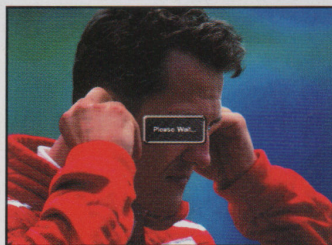
Едешь, давишь на акселератор, вроде реветь должно, как ТУ-104 на взлете, ан нет! Движок то взвояет, то затихнет, то взвояет, то затихнет. Как будто кто-то там в «макларене» помимо меня терзает движок, аки заправский Алан Прост. Я, разумеется, понимаю, что в реальности бы движок сжег минуты за четыре, но что за дела-то? Предохранители?.. А впереди поворот, прямой угол, а я на полной скорости, вот, думаю, ща я (неуязвимость!) на полной скорости по тормозам чуть-чуть и руль влево, а потом резко вправо и по газам, и об борг вон того парня в желтой машине, и он с трассы, а я дальше по прямой, и будет у меня самый быстрый поворот, и рекорд... и длинноногие... пепельница...

Фигвам!!! Индейская национальная изба!!! Подлетаю к повороту, визг моего двигателя сменяется невнятным бормотанием, скорость уходит в непонятную вату, прохожу прямой угол, как мистер

Пэкман по лабиринту. Удивляюсь, повторяю. Пэкман...

И тут до меня доходит! Никакой это не Алан Прост! Это Джефф Крэммонд! Сидит в моем компьютере, злится, потому как вовсе не трюков из «Дорожного патруля» ему хочется, а хочется Джеффу хорошей и чистой езды по-микаха-кененовски или, на худой конец, по-джозльшумахеровски... это я не ругаюсь, это у меня голос такой...

И стал я смотреть на свой компьютер с ужасом. Потому как зрительно (воображение — страшный спутник) себе представил, как мистер Крэммонд вылезает из моего системника, как джинн из лампы, и начинает трескать меня ладошкой по загривку, приговаривая: «Нельзя прямые углы на полной скорости проходить!» БЕНЦ! «Я не это задумывал, японский городской!» БЕНЦ! «Я тебе для чего показывал при инсталляции, как виражи проходить нужно!» БЕНЦ, БЕНЦ, БЕНЦ...



сталляшка тут же ехидно послала меня к моему вендору (vendor). Представляете? Но я не пошел. Счистил с диска присохшую креветку и проигнорировал грубость. Нам не привыкать.

Ага... Джефф никуда из компьютера не делся, даже реактивизировал свою деятельность. Теперь

ты проходить стало труднее. Однако любимые Джеффом — так же. Тот же Пэкман. Добавились две трассы. Составы команд поменялись в полном соответствии с сезоном 2000. Старые трассы обзавелись подъемными кранами с платформами. На платформах — телеоператоры. Очень ценный штрих.

Зазлобствовал я не по-детски и отменил аркадные штучки.

Вот какую менюшечку я бы хотел видеть в моей машине (в автомобиле, в смысле)! Там такая менюшечка — аркадность изменять. От износа и отрыва (отлома?) колеса до состояния электропроводки. Нет галочки — в порядке проводка. Есть — как-нибудь сгорит. Выставить бы в реале полную аркадность... Эх... Да у меня и машины-то нет...

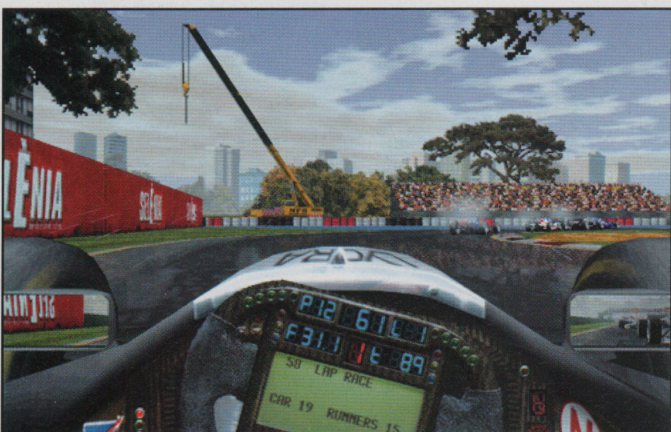
И стало все иначе. Не сразу, но стало. Оказывается, игрушка-то интересная! Физика отстойная. А! жуткий. Задники чудовищные. А игрушка интересная. Парадокс!



Есть у кого аспирин? А каска? Вот из-за таких злобных проделок (моих и джеффовых) раз за разом: «Победил Мика Хаккинен», «Победил Мика Хаккинен!» Задостал! Я его... знаете что? Я его убил! Об этом чуть позже.

Ну ладно. Дело такое. Взял я и поставил аддон. Тут все попроще. Никто больше виражей не показывал. Зато, когда мой CD-ROM вдруг не справился с диском, ин-

Обилие кранов вдоль дорог поражает. Похоже, что вблизи трасс планируется какое-то глобальное строительство...



он начал с тестирования аудиокарты. Большое дело, между прочим...

Ага! Вот еще новина! Лишняя кнопка под «быстрогонкой». Вот туда я и пошел. Любопытство сгубило кошку. Я не кошка — я выжил. Любопытство сгубило Хаккинена. Он кошка...

Там есть такой список, Мика там на первой строчечке. Ежели в нее курсором ткнуть, а потом его имя затереть, а потом свое вписать, очень интересная штука получается. С виду — Хаккинен Хаккиненом, а на деле — Банзай Бонсаев, ваш покорный (люблю я это дело) игроописатель. Вот вам, мистер Крэммонд! Никакой я не японский городской! Я японский российскоподданный! Скиф я!

Э-э... Заболтался...

Поехал я, но не так. Иначе поехал. А «так» нельзя, потому что не получается. Машина та же. Трасса та же. А болтает машину по трассе по-другому — не сильно, но по-другому.

Но ничего, привык. Впечатления такие: чуть меньше стали колеса вгрызаться в покрытие, или рельсы стали пониже. Поворо-

Одно плохо. Не могу я словами описать. Тут чувства голые, как нервы в глубокой ране. Тут мощная, великолепная, совершенная машина. Тут жесточайшая конкуренция. Тут каждая ошибка превращается в личную трагедию. Каждая поломка — крах надежд. Каждая потенциальная секунда отдается привкусом зубной эмали. И Ники Лауда за моей спиной. И Айртон Сенна. Им не хочется быть последними из великих. А это очень высокое доверие.

P.S. Когда на трассу выпадает дождь, Джефф из системного блока кричит мое имя. И мы оба счастливы.

Может, я все-таки фанат «Формулы-1»? **ME**



Злая гонка. Но хорошая. Но злая. Почему злая, я сказать не могу. То ли что-то с физикой, то ли еще с чем-то. Да впрочем я и того, почему она хорошая, сказать не могу. Просто хорошая и злая.



210P



96BDF



76BDF



56B



50V TFT

Случается, что мы перестаем платить
за нужную вещь и начинаем оплачивать громкое имя фирмы.
Мы предлагаем другую сделку. Покупайте только монитор,
а имя мы оставим себе.

Платите только за монитор

SAMTRON

**Новая линейка
мониторов**

Москва Эпси 737 6131; CITILINK 745 2999; Деникин 785 1920; Лизард 490 6536; Техмаркет Компьютерс 214 2121; НИКС 216 7001; Ф-Центр 472 6401; Формоза 234 2164; Олди 232 3009; Вист 159 4001; Роско 795 0400; Партия 742 5000, 742 4000; Торговая сеть концерн «Белый Ветер» 928 7392; Компьюлинк 967 6867; MICS 795 0998; R&K 230 6350; Балга 299 5756; Corvette 369 0694; Inel 742 6436; SMS 956 1225; M.Video 777 7775; Desten Computers 195 0239; Almer 261 7129; Сетевая Лаборатория 784 6490; Кит 181 3539; Березка-В 362 7001; ИСМ-Компьютерс 785 5701; **Санкт-Петербург** (812) Компьютерный мир 327 2060; Коммарк 303 9191; Вист-СПб 327 9016; MT 327 5828; Алкор 542 5440; CONCOM 320 9080; Ладога 325 8202; IVC-CHS 329 3673; KEY 325 3215; Aura Computers 248 8390; Партия Балтика 296 8094; **Новосибирск** (832) Нэта 54 1010; Квеста 33 2407; Адитон 16 4422; МультиШтерн 53 4444; **Волгоград** (8442) Вист 32 7932; **Ростов-на-Дону** (8632) Технополис 90 3111; Вист-Дон 63 5430; Микро Системс 63 5777; Зенит 38 6565; **Краснодар** (8612) Владос 64 2864, 62 2541; Трейд Мастер 55 5040; Компьютерные Системы 55 9994; Окей 60 1144; **Сочи** (8622) Юпитер-Юг 99 8789; Владос 92 2291; **Новоросси́ск** (27) Владос 22 6442; **Нижний Новгород** (8312) Апрель-Сервис 34 3635; 38М-Спектр 39 0169; Бытовая автоматика 37 1949; Вист 67 7905; Юст 30 1674; **Екатеринбург** (3432) Формоза 59 1868; Техно-групп 77 6552; Клосс 59 9821; **Челябинск** (3512) EMS 60 2057; Медиком 60 5762; Форт Электроникс 33 5577; **Оренбург** (3532) Мехатроника 78 0757; **Иркутск** (3952) Анком 51 0510; **Омск** (3812) Вист 54 4384; Коммед 53 0530; Надежда 31 5658; **Томск** (3822) Infant 42 0234; Элекс.Ком 65 7911; **Ижевск** (3412) Элли 43 2026; **Тула** (0872) Вист 30 5100; **Калуга** (0842) Вист-Ока 55 8585; **Рязань** (0912) Комис 24 1070; **Казань** (8432) Абак 76 9559; Мэлт 64 2584; **Кемерово** (3842) ККЦ 74 0303; **Самара** (8452) Прага 16 3287; Радиант 70 3222; ACS 24 5058; Такт-Софт 99 3575; **Тольятти** (8482) ИнфоЛада 70 0777; Альба 22 9453; **Тюмень** (3452) Комтех 46 6594; **Уфа** (3472) Форте 35 8914; Евроком 32 3130; **Ю.Сахалинск** (42422) СашИнфо 33 605; **Хабаровск** (4212) Амур 37 6587; **Находка** (4236) EPSI 64 6680; **Владивосток** (4232) Информационные Системы 26 9055; Владтехно 26 8187; **Саранск** (8342) Фарго 17 0858; **Ставрополь** (8652) Инфа 77 7777; **Владимир** (0922) Кант 32 6080; **Орел** (0862) Трио 43 5004; **Пермь** (3422) ИВС 19 6500; **Новокузнецк** (3843) ККЦ 39 0079; **Барнаул** (3852) Алтай Компьютер Сервис 22 3361; Компьютер Трейд 38 1000; **Армавир** Владос (237) 5 9910

Правильный номер

Юрий Анищенко



Эй, мужикиииии! Стой! Скажи, будь добр, где тут к мобильникам аккумуляторы продают? Не знаешь? Ну ладно, извиняй тогда...

Парень, парень, подожди, не подскажешь случаем, где батарейку к мобильнику купить можно? А то как назло села, а мне аккурат номер набрать надо. Ох... а я и не знаю, какая она. Ты в них разбираешься? Ну вот тебе аппарат, посмотри.

Что, нравится игрушка? Ну, ясен пень, никогда не видал! Это, понимаешь, полный эксклюзив. Что? Конечно настоящее! Чем же его еще инкрустировать, как не настоящим золотом. 995-я проба с заговором, чтобы не тускнела и не царапалась. Ха, это у вас такой пробы нету, а у нас все есть. Неее, сам не из платины, титановый сплав. Прочный, как алмаз,—хоть под молот сунь, ничего ему не будет. Уже пришли? Вот спасибо... Так, и какую батарейку брать? Да мне только до дому добраться, там свою подзаряджу, мне навороченная не нужна. Ага, ясно. Это в чем у нее цена? Рубли? Рубли, рубли, один момент... Вот такие вот? Черт, ну никак не могу к бумажным деньгам привыкнуть. Тысячу раз уже видал, а все равно странно. То ли дело — настоящая монета! Она, понимаешь, руку тянет, еще сто раз подумаешь, отдавать или нет. А с этими клочками грех один, ну бумага и бумага. Платишь — не жалеешь, а потом ррраз — и ты на мели. Глупость это, по-моему, хотя вам, конечно,

виднее. Хозяин — барин, так у вас говорят?

Чего-чего? Кто экономный? Извини, не понял. Какой тариф? На что тариф? Это ты вообще о чем? Звонить? Куда? А-а-а, дошло! Ну уморил, приятель! Ты что думаешь, я мобильником как телефоном пользуюсь??? Ну ты даешь! Что значит «как еще»? А то ты не знаешь! Нет, что, правда, не знаешь?! О-о-о... Скрещенные Пути, ну и невежество! Ладно, пошли куда-нибудь пива выпьем, я тебе расскажу, что к чему на свете.

Как тебя звать-то, кстати? Родion? Хорошее имя, звучное. Что пить будем? Ты у нас абориген, тебе лучше знать. Да о деньгах не волнуйся — бери лучшее, я угощаю.

Так вот, Родя... Ничего, что я тебя так называю? Все-таки как-никак ты меня раз в пятьсот моложе. А то и в тысячу, я коэффициент вашего локального времени наизусть не помню, к основному привести не могу. Ну давай за знакомство! Меня, кстати, по паспорту Буинбретом зовут, но, чтобы язык не ломать, можешь говорить просто: «Дядя Бу». Слушай, Родя, а пивко-то ничего, хорошо пошло.

Да, на чем я остановился? Мобильник? А, ну да, разумеется. Штучки эти, парень, придумали во времена незапамятные — когда ни тебя, ни меня на свете еще не было, да сама галактика тутощняя еще разряженным газом по Вселенной порхала. А нужны они для того, чтобы от мира к миру пры-



гать. Достал, набрал нужный номер, раз — и на месте. Космос-то вон как после Большого Взрыва разорлся, пока на своих двух от одной звезды до другой дотопашь, пять эпох на дворе смениться успеет. На корабле? А, нет... ну конечно, можно и так. Только хлопот не оберешься. Вот ты мне скажи, у вас уже звездолеты делают? Собираются только? Ну вот как соберутся, так и поймут, что овчинка выделки не стоит. Ты думаешь, так просто их клепать? Да на один приличный броненосец всю вашу планету переплавить придется! Видывал я, конечно, богачей, которые свои собственные яхты имеют, по пустоте летают от одного галактического рукава до другого, парусами звездный ветер ловят. Так это они просто от безделья маются. А я человек деловой, мне на такое время терять нельзя. Да и сам посуди, Родя, каково двадцать тысяч лет в железной скорлупе болтаться! Либо крыша поедет, либо до белой горячки допьюсь. Может, я и не романтик, да только по мобильнику прыгать куда лучше.

Ну что, еще по одной? Давай, мне понравилось. И пожевать чего-нибудь не помешало бы, а то я сюда из такой дыры, что и представить страшно. Сплюшные питекантропы, мясо жарить не умеют, жрут слизней да улиток. Вот у них-то аккумулятор и зарядил, а электричества на всей планете днем с огнем не сыскать. Зачем? Да вот начальство в командировку в ваш сектор Вселен-

ной отправило. Ммм, ну как тебе сказать... в общем, я кем-то вроде этнографа работаю. Народы всякие-разные изучаю, обычаи, привычки, все такое. Потом домой возвращаюсь, отчеты сдаю, а над ними ученые корпят, спорят, борются друг другу рвут. Мне-то, понимаешь, до их теорий как до лампочки. Свой срок в академии отбыл и сразу на полевую работу. Ну не люблю я, Родя, штаны в кабинете протирать! Меня уже века три как зазывают на повышение, отделом руководить. А я ни в какую. Ну и что, что там рабочий день нормирован, зарплата выше и отпуск за счет конторы? У меня, понимаешь, душа, может, иного просит... Чтобы быть свободным, как ветер, чтобы каждый день — новая авантюра, чтобы скиснуть времени не было! Вон седмицу назад Гэгэтопырскую пустыню верхом на варане-людоеде переполз. Потом три дня кряду по этим болотам проклятым пробирался, с кочки на кочку прыгая... Как? Да очень просто, я ему морду колючей проволокой обмотал и на три морских узла завязал, чтобы пасть не открывал. Да никакой не садист: он же у меня перед этим напарника сожрал! А то откуда, ты думаешь, я узнал, что он людей ест. А ты говоришь: «Звездолеты»...

Хотя врать не буду. Знаешь, попадал я пару раз в какие-то странные миры, где действительно почем зря звездолеты

штамповали. Причем не поверишь из чего! Они всю планету шахтами да фабриками застроили; шахты непонятную руду из-под земли тянут, а фабрики какой-то вонючий газ перегоняют. Потом все это смешивают, и бац — звездолет готов! Я, честно сказать, так и не понял, в чем подвох. Специально договорился с рабочими, купил у них мешок руды и цистерну газа, отправил по срочному каналу домой. Так наши пару лет бились — и так смешивали и сжигали, нагревали, с катализатором под пресс совали. А звездолет шиш вышел! Много во Вселенной еще тайн, Родя...

Кстати, ты думаешь, что этим умникам их секрет на пользу пошел? Да как бы не так! Нормальные люди полетели бы другие миры колонизовать, торговать или хоть туры экзотические устраивать. А что эти сделали, знаешь? Не, и не старайся, в жизнь не угадаешь. Нашли они себе еще пару чудиков и ну давай воевать. Все корабли, что из каменюк да газа плодят, незамедлительно на передовую оправляют, чтобы их там и взорвали ко всем чертям. Нет, ну скажи, это же просто клиника какая-то! Причем так замозабвенно себя лупят, как будто кайф от этого ловят. Короче, не будь начальственных директив, смотался бы я оттуда куда подальше и дорогу бы обратно забыл, и номер бы из сим-карты стер. Так нет же, раз за разом шлют и шлют, как назло. И ведь не понять, на кой им это сдалось...

Да, да, долей... Спасибо, дорогой! А скажи-ка мне, Родион, ты сам-то чем на хлеб зарабатываешь? А что значит хакер? Лесоруб, что ли? Нет? А кого же тогда

«Мобильник? Штучки эти, парень, придумали во времена незапамятные — когда ни тебя, ни меня на свете еще не было, да сама галактика тутюшня еще разряженным газом по Вселенной порхала. А нужны они для того, чтобы от мира к миру прыгать. Достал, набрал нужный номер, раз — и на месте.»





рубишь? А, компьютеры... Ну да, чего-то такое слышал. Сам, правда, не видел, но ребята из отдела рассказывали. Я в детали-то не вникал, сам понимаешь — образование гуманитарное, все эти элек-

троны-позитроны и триггеры-шмыггеры не проходил.

А сейчас уже чего, куда мне учиться, пенсия не за горами.

Есть у меня младший... э-э-э-э... научный сотрудник, вот он как раз по этому делу шарит, вы бы с ним сговорились. Так и что, хорошо ли тут хакерам платят? Плохо? Совсем плохо?

Вай, какой кошмар. Молодые таланты ценить нужно, а не голодом морить! А то вот уйдем мы, старики, а кто на смену-то придет? Эх... ну, давай, за здоровье!

Вот ты думаешь, что я тут в одиночку околачиваюсь? Ну да, напарника, Скрещенные Пути ему пухом, варан сожрал. Так разве ж это раньше видано было, чтоб в задание... э-э-э-э-э, то есть хотел сказать в экспедицию, всего двоих человек посылали-то? Да когда я молодой был, нас меньше чем отдел... отделом не отправляли! Поэтому и справлялись быстрой, и потерь никаких не было. Ха! Посмотрел бы я на того варана, который лет эдак тыщу назад на нас... э-э-э-э-э... этнографов, наехал бы! Да мы бы его сами сожрали с потрохами и не икнули бы. А теперь что? Живым бы вернуться, и на том спасибо, а об орденах-медалях уже не думаешь...

Ох, что-то развелю меня с вашего пива. Хорошо

варят, надо будет домой пару бутылочек захватить. Погоди момент, Родя, сейчас подправлю метаболизм, у меня на сей случай пилюли соответствующие заначены. Тыфу-у-у, кислятина... Бррр, найти бы того химика, который их сварганил... Уф, вроде полегчало. Вам бы этим пивом по всей галактике торговать — в золоте купались бы! А я все,

больше при исполнении — ни-ни.

Какое задание... Нет, нет. Ваш мир мы, этнографы, уже давно исследовали, все по полочкам разложили, в каталоги внесли. Больше ни тайн, ни загадок, а что нам тогда тут еще делать? Все? Конечно, все. Ну как же, сам видал, справочник «Полная история Земли от образования до гибели Солнечной системы», два тома с картинками... А? Ну конечно, правда. А в чем проблема-то? А-а-а, так вы еще не знаете про относительность локального времени? И колокальное проецирование не изучили? Ничего, изучите. Я, понимаешь, детально-то эту книгу не читал, так полистал. Ее не наш отдел готовил, а соседний; просто ихний шеф нашему подарочное издание отпрезентовал, вот я краем глаза и... Конец света? Конечно! Будет, что за вопрос! Не, не помню в каком году. Нескоро, кажется. Чемпионом мира? По футболу? Никогда, разумеется, ты что, Родя, смеешься, что ли... «Спортлото»? Легко! 2, 8, 13, 16, 22. Но это прошлый тираж был. А следующий знаю, но не скажу — извини, запрещено. Нам и самим поэтому запрещено в лотереях всяких участвовать.

А я, понимаешь, по всяким оказиям специализируюсь. Например, разрисуют какие-нибудь охотники на мамонтов в своих пещерах стены мандельбровыми фракталами, вот меня и отправляют разузнать, откуда они этой пакости понахватались. Или вот раз конец света досрочно произойдет где, тут же опять ко мне бегут, собирайся, дядя Бу, мол, работенка есть. А я что, мне не привыкать. Мешок за спину, мобильник в зубы — и вперед. К вам-то? Да тут, Родя, такое интересное дело происходит; похоже, по моей части. Я тебе го-

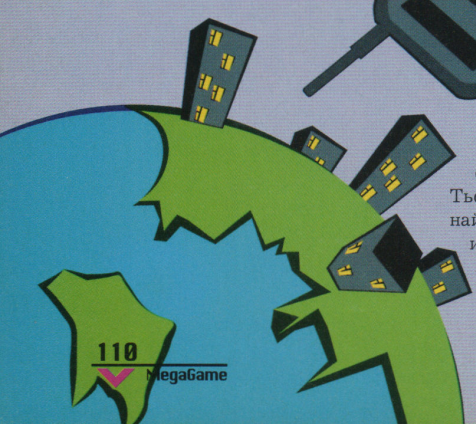
ворил про этих, которые звездолеты из газа болотного клепают, да? Ну так вот, не они одни такие странные. Развелось у вас в кластере в последнее время что-то подозрительно много таких крезанутых миров. Начальство за голову хватается — кто, мол, такое допустил? А никто не знает, даже создателя нету. Вот и отправили нас на рассле... то бишь на исследование. Лет пять уже мотаемся, мотаемся, а результат — нулевой. Еще и напарника потерял! Теперь придется тащиться обратно, кого-то другого вместо него брать. Короче, хлопот не оберешься...

Что за миры, спрашиваешь... Ну такие они, разные все. Уже пару дюжин я вроде как на карту нанес, но черт его знает, сколько еще не найденных осталось! Нет, не на звездах. Видишь ли, Родя, Вселенная настолько, как оказалось, многомерна, что топологам, которые ее исследуют, при рождении мозга удаляют, чтобы они не свихнулись. Вот и оказывается, что, если с одной стороны посмотришь, одну планету видишь, с другой — там же две другие, а с третьей — вообще шип с маслом.

Так что сразу и не скажешь, рядом ли это вертится али еще где. Мне-то что, номер нужный набрал, и уже на месте. Это пусть навигаторы-сетевики голову ломают, а не мы.

Ммм, дай-ка подумать... Ну во-первых, это тот мир, где все за чертом гоняются. Нет, нет, в прямом смысле! Живет у них там такой здоровый, жирный чертяка, сам видал. Знаешь, я не из боязливых, сколько лет со смертью в салки играл, и ничего. А вот как в первый раз этого амбала, так сказать, тет-а-тет увидал — сердцето возьми да и екни. Руки-ноги враз ооченели — ни убежать, ни в харю его красную дать. Был бы я там один, точно живым не вернулся бы. По счастью, у народа тамошнего одна-единственная радость в жизни — на этого чертяку охотиться. Он от них постоянно прячется, по подвалам всяким шухается, в леса убегает, в пустыни. Так все равно находят и мочат. Да еще и не в одиночку, а толпой. Собираются, выслеживают и... вот мне и повезло, значит, — не успел черт меня пожрать, как эти ребята со всех сторон набегали, колым да ду-

«Посмотрел бы я на того варана, который лет эдак тыщу назад на нас... э-э-э-э-э... этнографов, наехал бы! Да мы бы его сами сожрали с потрохами и не икнули бы. А теперь что? Живым бы вернуться, и на том спасибо, а об орденах-медалях уже и не думаешь...»



бьем на-
смерть заби-
ли. Я их, ста-
ло быть, спрашиваю,
а что ж, мол, теперь, счастливая
жизнь настала? А они мне, мол,
нет, и не думай, распянулся
этот изверг заново. И действи-
тельно, поводили они меня по
миру своему еще, нового
чертяку показали. Вот ве-
ришь или нет, Родя, но ни
дырочки на нем, ни шрам-
чика. А ведь на моих глазах
распотрошили, что твой дурш-
лаг. Ну как звать, вот так
и звать. Черт. Или Чертище.
Или еще как-то, не помню уже.
А что?

Напарник мой, ни за что ску-
шанный, по культуре и экономи-
ке специализировался. Пока я за
чертякой в милитаристическом
коллективе, значит, бегал, он
в это время в городе сидел. Ры-
нок, говорил, изучал. Хотя чего
его изучать-то? За пять минут
обойти можно, с каждым торгов-
цем потрепаться. В общем, халя-
вил парень по-черному. Зато
в следующем мире я отдыхал,
а он отдувался по полной про-
грамме!

Когда в новый мир попадаешь,
что надо первым делом прове-
рить? Не знаешь, а я тебе ска-
жу: «Первым делом надо прове-
рить, что с твоим мобильником
стало». Да нет, не в том смысле,
что сломался, а просто смотришь,
во что он превратился, ты ж это-
го заранее никогда не узнаешь.
Ну как, как... Вот так! Или ты
что, дорогой, думаешь, что мо-
бильник во всех мирах, как тут,
телефоном остается? Ну темнота,
честное слово! Нет, Родя, ну ты
головой вот этой вот подумай, ну
какой на фиг телефон в мире,
где и электричества-то нету! Или
где телепаты живут, мысли через
океан друг у друга читают, за-
чем им телефоны-то? Так вот,
запомни: телефон — это теле-
фон, а мобильник — это моби-
льник, и никакой связи между ни-
ми нету. То есть здесь он теле-
фон, а там — скрамасакс, а где-то
вообще шестистовольный плазмен-
ный дробовик или стетоскоп. По-
нял? Как набирать номер? Тоже
по-разному. Где кнопки быва-
ют, где сенсор, а может статься,
что и гвоздем по кости царапать
приходится. Да не волнуйся,
ошибиться там сложно. Глав-
ное — понять, что есть мобильник,
а что — просто случайная вещь.

Так вот, к чему я клоню-то.
У меня мобильник, видишь, ка-
кой серьезный? Тяжелый, крен-
кий. Он и превращается всегда
во что-то полезное. Очухиваемся
мы, значит, в том мире. Во-
круг — идиллия, солнышко све-
тит, цветочки цветут, птички

порхают, рядом на полянке бу-
тылки пустые лежат. Я сразу ви-
жу свой мобильник — он в такой
длинный двуручник превратился,
даже с ножнами. А напарник се-
бя всего общупал, мешок заплеч-
ный перетряхнул — нету. Полчаса
все шмотки его со всех сторон
пересматривали, простукивали —
нашли. И что ты думаешь? Ступ-
ка, блин, с пестиком бронзовые!
А в том мире, оказывается, закон
такой — кем родился, тем и...

Нет, не помер, там с этим делом
вообще как-то по-хитрому, про-
сто раз с этими инструментами
на свет появился, то судьбой те-
бе положено алхимиком быть.
А вот если б его мобильник
в пилу, скажем, обратился,
то и жил бы бедолага столяром.
Мне-то хорошо, я ко всякому
оружию приучен. А он, умник-
теоретик, ни с бластером,
ни с пальцами как следует упра-
виться не может. Так вот при-
кинь, Родя, какой из него мастер
вышел! Мало того, что ихней
гильдией предписано денно
и ночью по полям да лесам тас-
каться, какие-то корешки да мох
тоннами собирать, ему же еще
и на жизнь зарабатывать надо.
А он какую микстуру ни сядет
делать, все яд получается.

А он какую микстуру ни сядет
делать, все яд получается. Да
ладно бы еще яд хороший
был, на него-то покупателей на-
шлось бы навалом, народ в том
мире тоже кишки выпускать
не дурак. Ведь хилый яд, от него
только медвежья болезнь и полу-
чается. Так и пришлось за двоих
отдываться, шкурами да мясом
торговать. А смысл? Год с лиш-
ним в этом мире проторчали, на-
парничек успел целый трактат
написать о языке привидений,
а по делу ничего не нашли.
Почему мир квадратный,
и за границу не проплыть
и не пролезть? Почему
все жмурики на следую-
щий день опять живы?

Кто этот мир сотворил? Ты
что думаешь, я ж до столицы
добрался, к лорду местному
в тронный зал залез, спросил
обо всем напрямую. А он и сам
не знает ничего...

Эх, Родя, Родя... Да сколько их
еще, этих миров-то, было! И... Тс-
с-с-с, иди сюда поближе, я тебе
что скажу... Есть у них всех одно

общее...

Мы сначала-то
не просекли, а потом,
миру так в пятом-шес-
том, до меня наконец доперло.
Ты смотри, там везде народа вро-
де полно, и все новые и новые
появляются. А откуда? Ни детей
у них, Родя, ни семей человече-
ских. Морок какой-то. Не по-люд-
ски это, ох, не по-людски. Ничего,
дай вот только домой добраться...
Уж я доложусь начальству по
полной программе, пусть высыла-
ют полную команду. Нехай по
кирпичику эту феномену разне-
сут! Глядишь, открытие какое
сделают, а меня в сопричастники
запишут. Потом детишки в школе
про меня учить станут... И-и-
эх, Родя, мечты это все! Ладно,
пора мне. Засиделся что-то, а че-
рез час уже начальство с работы
отваливает. Да еще и пятница,
е-мое! Нет, все, побежал я. При-
ятно, как говорится, было...

А? Работать? К нам? Хммм...
А почему бы и нет, Родион? Па-
рень ты, как я гляжу, толковый,
а мне аккурат напарник новый
нужен. Подучить тебя малость,
и готовый опера... э-э-э-э... эт-
нограф получится! Так что ты
подумай на выходных, а в поне-
дельник давай напрямую к нам.
Вот тебе визитка, там номер
приемной — скажешь, что к Бу-
инбриету. Ведь у тебя же есть
мобильник, да?

Что? Ох-хо-хо-хо, дурило! Ну
конечно, с любого мобильника
прыгать можно — что с моего,
что с твоего, что с тех, которые
в магазине лежат. Главное-то но-
мер правильный набрать... **MG**

«Работать? К нам?
Хммм... А почему бы
и нет, Родион?
Парень ты, как я гляжу,
толковый, а мне
аккурат напарник
новый нужен. Подучить
тебя малость,
и готовый опера...
э-э-э-э... этнограф
получится! Так что ты
подумай на выходных,
а в понедельник давай
прямоком к нам.
Что? Ох-хо-хо-хо,
дурило! Ну конечно,
с любого мобильника
прыгать можно — что
с моего, что с твоего,
что с тех, которые
в магазине лежат.»



ИНТЕРНЕТ для геймера

В детстве я увлекался биологией и уже тогда сильнее всего уважал всяких монстров и уродов животного мира. Типа богомолов, пауков-птицеедов, ящериц-игуан и жирафов. Просто завораживали они меня! Нелепые твари, но до чего зрелищные!

Потом, когда занялся военной историей, тоже пристрастился к коллекционированию разных технических монстров. Подводные мониторы, пятибашенные танки, субмарины на гусеницах... Совершенно нефункциональные порождения воспаленного милитаристского гения, но опять-таки — как смотрятся!

И вот недавно обнаружил, что все геймеры — мои тайные духовные братья. Любим мы, ох любим что-нибудь такое... поизвращеннее да понавороченнее, чтобы глаз завораживало. Вот возьмите тех же мехов и прочих боевых роботов. Ведь в реальности — вполне нелепое изобретение. Любый танк не первой свежести такую штуку за милую душу разворотит (о мужике с РПГ я уж не говорю). Впрочем, об этом можете подробнее прочитать в «Ящичке для Мусора».

Однако танк — неинтересно и скучно. Негде душе развернуться. Вдобавок танки с танкистами у нас и так по улицам ездят, и если кто хочет в танки поиграть, может просто в армию пойти, компьютера ему для этого не надо. А бродячее железное членистоногое — интересно и круто. И куда пойти тому, кто желает записаться в мехкомандеры, мы вам сейчас расскажем.

Боцман-монстровед

MechCommander2

По следам заблудшего меха

Локомотивы из Ромашкова

@ Мехи рвутся на амбразуры

MechCommander 2

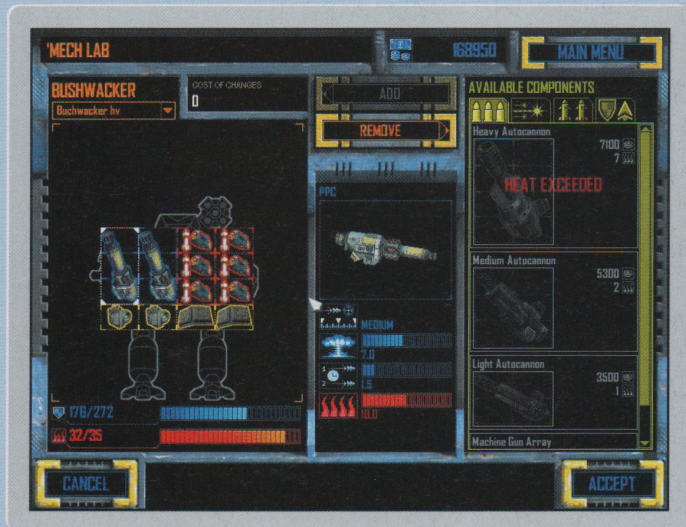
Online

Салават Абдулаев

Сегодня мы отправимся на поле брани такой замечательной игры, как MechCommander 2. Отважные мехи снова рвутся в бой, готовые смести на своем пути любого неприятеля. Но что делать, если неприятель не так уж и прост. Можно, конечно, уйти в глухую оборону, нарастить «шкуру», но... Такая тактика практически всегда оказывается проигрышной, так не лучше ли вооружить своих железных болванов самым мощным оружием и двинуть их в бой... на амбразуры? Интересный вопрос. Пожалуй, лучшее, что можно сделать, — добиться грамотного баланса между обороной и нападением, а о том, как это сделать, какими хитростями воспользоваться, чтобы не оказаться в итоге замурованным в дюралевый ящик двух метров длиной, читайте ниже.

Игра в мультиплеер, следует помнить, что «прыгучие» мехи далеко не так полезны, как может показаться вначале. Дело в том, что используют их только в идеально подходящей ситуации. Понятно, что наиболее очевидное применение попрыгунчиков — засыл их на базу врага, минуя стены, то есть через верх. Ну и что же получается? Сигаем мы, что называется, напрямик, а там нас с большой долей вероятности уже поджидают во всеоружии. Причем у НИХ оружие в отли-

чие от НАС — тяжелое, а на «скакуна» больших пушек не навешаешь — слабоват. Вот и выходит, что отправляем мы своих плохо вооруженных роботов на верную смерть да еще и деньги за них выкладываем немалые. Деньги на ветер... Заметьте, что захватить постройки-турели, которые оказались поблизости после приземления по ту сторону забора вражеской базы, тоже не получится, ведь рядом — пехота оппонента. Поэтому советую поступать не мудрствуя лукаво: хватать отряд роботов помощнее,



ломать стену вражеской базы и «переть напролом». Так оно и эффективнее, и потеря меньше. Захватить вражеские орудия все равно не получится, но они хоть не будут расстреливать нашу лайт-пехоту.

А теперь представьте, что ваш оппонент по игре послал на вас целый взвод «Огненных муравьев». Казалось бы, ситуация из разряда патовых. Ан нет. «Мураши» легко уничтожаются еще на подступах к вашей базе любым дальнобойным орудием, установленным на тяжелом робо-

те. У самих же «Энтов» пушки бьют не в пример ближе. Тактика ведения боя очевидна. На подступах к стенам своей базы выставляем заслон из тяжелых роботов с дальнобойками на плечах. Когда приближаются «членистоногие», делаем залп, отступаем. Когда произойдет перезарядка, опять отступаем, опять стрельем... И так до полного истребления противника или до его позорного бегства с поля боя. Только учтите, что тяжелых роботов нужно подбирать так, чтобы их скорость была несколько выше



скорости «муравьев», иначе получится не защита, а настоящая мясорубка, фаршем в которой выступать будут ваши войска.

Почаще используйте старину «Зевса», на которого можно повесить оружие по максимуму. Да, он медлителен, зато хорошо защищен и, что самое важное, не встанет посередине поля брани от тотального перегрева всех рабочих компонентов. Так что используйте его как эдакую «ходячую турель», которую можно осторожно довести до места назначения и поставить там, будучи уверенным, что о такую «машин-

ку» разобьется не одна атака противника.

Помните, что «Шутист» и «Горец» специализируются на ближнем бою, их стоит держать в засаде до последнего, не подставляя понапрасну под огонь вражеских мехов. Зато, когда горнило боя втянет в себя все вражеские юниты, можно смело атаковать из укрытия: роботы покажут, на что они способны в «рукопашном» бою.

Когда сами идете в атаку на базу врага, то в первых рядах атакующих групп ставьте наиболее дальнбойные юниты. До та-

кого логичного шага додумываются на удивление немногие игроки. А ведь что может быть проще — вынести все вражеские защитные турели прицельным огнем еще на подступах, чем в дальнейшем разбираться с ними в общей свалке. На потом лучше оставить только SRM-турели, обладающие самым малым радиусом охвата. Хотя, если позволяет время, и их легко расстрелять издалека. А уж автокэнны и пульсовые турели надо бить в первую очередь. Гауссы — вообще основная цель для тяжелооруженных мехов, иначе с отрядом можно распрощаться.

Очень часто оппоненты по сетевой игре будут доставать вашу базу атаками групп, состоящих из мехов и танков. Тут следует придерживаться следующей тактики. Если в атакующей «кучке» преобладают мехи, то на них и стоит сосредоточить свой удар. Если танков и мехов поровну, то следует в первую очередь обратить внимание на класс танков. Если они не ракетные, то смело ориентируйте турели и своих роботов на вражеские мехи, танки много вреда не причинят. Но если танки ракетные, то ситуация в корне ме-



По следам заблудшего меха

Осень поливает безумным потоком дождя мостовую. Асфальт шипит, плавится под натиском яростной влаги, а небеса продолжают изрыгать ее. Тучи — до самого горизонта. Изредка в них мелькнет клочок яркого голубого неба, но дождь не думает утихать и лишь сильнее косит шоссе. Струи дождя вонзаются в сталь корпуса, шагающего по асфальту «Лакуста», будто тщась смыть его в придорожную канаву. Асфальт, устойчивый к небесной реке, проминается под тяжелой поступью колесного грома. Ракеты и «Гатлинги» тупо уставились в пасмурное небо. «Билли» попал из винтовки в небо, раненое небо отзывалось дождем... Могучее тело скрывается в пелене дождя, но в ногах еще долго отдается железная поступь гиганта. А где-то далеко, за линией старых хрущевок-пятиэтажек и даже чуть дальше, скрытая небоскребами Крылатских Холмов, развернулась линия фронта. В смертельной схватке сцепился металл с металлом, сталь врезается в сталь, а небо полыхает багрянцем ядерного заката. И нет места тучам, где угнездилось горнило боя.

Выход MechCommander 2 открыл новую веху в истории развития вселенной BattleTech. Для фанатов игра стала услугой. Непревзойденным шедевром. Для прочих геймеров — середнячком, в который можно и поиграть на досуге. Мощный движок, строгое следование канонам, но... Губительная для продвижения в массы «похожесть на первую часть». Что русскому — забава, немцу — смерть. Но, по крайней мере, один раз игру прошли многие. А сеть за короткий срок с момента выхода игры успела ошметиниться изрядным количеством сайтов, о которых мы и поведем сегодня наш рассказ.

www.strategyplanet.com/mechcommander

Центральный портал. Хитросплетение всех ведущих к центру игры дорожек. Но ах и увы. Сколько бы ссылок вы ни нашли на сопредельных сайтах, ссылок, выводящих вас напрямую на strategyplanet, от данного ресурса ожидать не стоит. В отличие от большинства других сайтов мегапортала, этот на удивление слаб. Лента новостей обновляется нерегулярно, хотя наиболее важные события



Не грози Южному Центру, попивая сок у себя в квартире. А на этот сайт, пожалуй, не стоит заглядывать в первую очередь. Несмотря на то, что на него ведет множество ссылок, разбросанных по всему Интернету

здесь и находят свое отображение. Причем новости, касающиеся первой и второй части игры, рассортированы, так что можно отдельно изучить, что интересного произошло в мире игр-побратимов. Пространное описание обоих проектов вряд ли принесет вам много полезных знаний. Так, словоблудие, да и только. Тактические советы внушают большее уважение. Начинаящие смогут почерпнуть здесь некоторое количество весьма полезных знаний, после чего играть станет несколько легче. На сайте присутствует также полное прохождение игры, но описание не совсем полное, так что местами можно



няется. Срочно переведите огонь на гусеничные юниты и выносите их прицельным огнем. Только потом принимайтесь за роботов. Иначе, пока ваши мехи будут разбираться с роботами врага, танки противника издерут вашим подопечным всю шкуру ракетным огнем.

По поводу бега. Многие любят в процессе сетевой игры пользоваться этой возможностью для патрулирования местности.

А зря. Сказывается незнание того факта, что хотя мехи и быстрее перемещаются во время бега, зато хуже работают все виды их радаров. В результате враг будет замечен (если вообще будет) на

значительно более близкой дистанции, что может стать фатальным при численном или «качественном» перевесе противника. Если патрулируете в режиме шага, то на ту же по площади территорию придется выделить большее количество роботов, зато, что называется, целее будут и мехи, и база, которую вовремя предупредят о приближающемся противнике.

Как и в любой 3D-стратегии, в MechCommander 2 немаловажное значение в процессе боя имеет рельеф местности. И не стоит про это забывать. Мех, оказавшийся на вершине холма, «видит» и стреляет значительно

дальше притаившегося на дне каньона стального гиганта. Таким образом можно свести на нет разницу в войсках. Если ваша экономика подкачала и ресурсов не хватает на постройку тяжелого вооружения, так хоть поставьте отряды на возвышенность, врагу мало не покажется. Понятно, что и базу выгоднее иметь где-нибудь на возвышенности.

Давайте немного пробежимся по основным типам оружия, используемого в режиме сетевой игры. Пушки «многогabarитны», вешать их на легких роботов зачастую не оправдано, но есть тут одно «но». Несмотря на то что для пушек нужны боеприпа-

сы (их, заметьте, тоже на своем горбу мехам таскать), они практически не раскаляют тела роботов. Так что мелкие роботы, оснащенные слабой системой охлаждения, зачастую как нельзя лучше подходят для мощных пушек. И все бы хорошо, если бы пушки не занимали столько места. Ведь вместо одной такой машины можно воткнуть несколько средств уничтожения классом пониже, которые в сумме дадут тот же эффект. Смотрите по ситуации, что использовать в конкретном бою. Атаковать лучше с легким вооружением, а вот оборону держать как раз с пушками наперевес. На легкие мехи



и «заткнуться». А вот в раздел патчей заглянуть стоит. Тут собраны все «заплатки» для обеих игр, какие только выходили в свет за все время существования MechCommander 1/2. Не поленитесь также зайти в раздел ссылок, откуда вам откроется прямая дорога на самые разнообразные ресурсы, так или иначе связанные с BattleTech Universe.

www.mechcommander.com

Фанатский сайт с очень неплохим дизайном и довольно приятным наполнением. Для разогрева вам предлагают ознакомиться с качественно составленной и постоянно обновляемой лентой новостей. Тут присутствуют как официальные новости, взятые с сайта компании-разработчика, так и мелкие «фанатские» новости. Для тех, кто только-только начинает разбираться с играми серии MechCommander, предлагается довольно подробный гайд, в котором описаны не только все тонкости настроек, но и полное прохождение всех компаний. Но не новостями и даже не гайдом примечателен данный сетевой ресурс. Основная «изюминка» в том, что здесь вам предлагается заказать коробочки с играми. Причем можно выписать из-за рубежа даже раритетную Gold-версию (она, кстати, на полки наших отечественных магазинов так и не поступила).



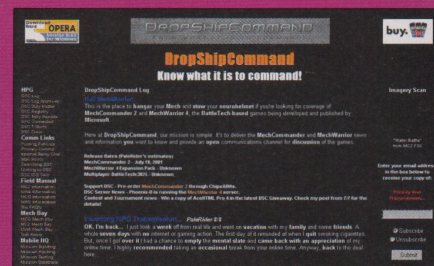
Для тех, кто только-только начинает разбираться с играми серии MechCommander, данный сайт, что называется, самое то. Всему научат, обо всем расскажут. Не проходите мимо, покупайте наших слонов...

Понятно, что для этого придется сначала обзавестись кредитной карточкой, но практика показывает, что в наше время это не проблема. Идете, что называется, и оформляете.

www.dropshipcommand.com/default.htm

Пожалуй, один из лучших фанатских сайтов, содержание которых так или иначе связано с миром MechCommander. Что каса-

ется игр, то тут присутствует подробное описание прохождения первой и второй частей игры. Если у вас появились какие-либо затруднения в процессе геймплея, то не стесняйтесь, заглядывайте «на огонек». Тут же помещен FAQ, в котором можно вычитывать ответы на многие связанные с игрой вопросы. Ну и полным информационным апофеозом является, без сомнения, подробная подборка описаний всех игровых юнитов. В разделе скачки можно слить себе на винт некоторое количество полезных утилит и



при их помощи наладить более тесное общение с мехами. Изменить какие-то их характеристики, например. Ну и, само собой, здесь можно разжиться самыми свежими (и не только) патчами.



можно без зазрения совести вешать и ракетные установки. Опять же тяжесть, но перегрев и здесь минимален. Что интересно, в MechCommander 2 ракеты

лишь «Гатлингами» не представляется возможным...

Грамотно распределите оружие между своими подопечными. Дальнобойное и мощное оружие

важиться различными средствами боевой поддержки, предусмотренными разработчиками и существенно облегчающими жизнь. Увы, ничто в этой жизни не бесплатно. За использование поддержки тоже придется платить, и только вам выбирать, тратить драгоценные поинты на информацию (а ведь именно ее в большинстве случаев и добывают агрегаты поддержки) или заначить денежки до лучших времен, когда на них удастся построить парочку лишних мехов.

Всего за две «штуки» зеленых вы можете позволить себе роскошь вызвать Sensor Probe. Этот милый «зверек» обнаружит для вас вражеские локации на довольно-таки обширной территории. Увы, увидеть самого оппонента не удастся, вы только по-

лучите информацию, что в данном районе базируется враг, и не более того. Ни сколько юнитов, ни какого они класса. Но зачастую достаточно лишь знать, что где-нибудь в тылу поселился «пчелиный улей», чтобы заголосить тревогу. И помните, что у некоторых мехов врага могут быть установлены «глушители сенсоров», так просто их обнаружить не удастся. Ну и пехотинцев тоже не получится засечь, тут уж ничего не поделаешь.

Было бы удивительно, если бы в MC2 не была предусмотрена «реанимация», проще говоря, «лечилка», ремонтный дрон. И он — она — есть. Гордо именуется Repair Vehicle и хочет за свое появление ни много ни мало — шесть «кусков». Да, при такой-то стоимости еще десять



Атака в ночи. Блеск ракетных «хвостов», сияние лазеров, рассекающих холодный ночной воздух. Пуская игра и не блещет графическими изысками, но атмосфера чувствуется за версту

далеко не так мощны, как в первой части, так что рассчитывать на них не слишком уж стоит. Есть тонкости и при использовании лазерного оружия, которое занимает совсем мало места, зато неплохо прогревает бедных роботов. Так что, установив пару лазерных турелей на своих гигантах, не преминьте позаботиться о лишнем криостате, которые обязательно понадобятся в разгар боя. Пулеметы следует использовать только для «поддержания основного огня», воевать одними

лучше доверить ветеранам, которые, несмотря на медленную перезарядку, выжмут из таких пушек все, что только можно. Желторотикам же отдавайте «Гатлинговое» оружие и пушки «массового поражения»; они из них хоть и не попадут, но взрывом врага все равно накроет.

Помоги мне, помоги...

В процессе геймплея зачастую не лишним бывает воспользо-

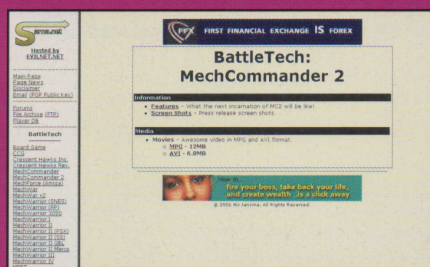


Важно отметить, что помимо описания мира MechCommander на сайте присутствует подробный разбор вселенной Battletech во всех ее проявлениях. Тут можно почитать рассказы и повести по «Бэттлтеку», ознакомиться с предысторией практически всех игр, основанных на этой вселенной. А их ой как не мало. Так что если вы не просто так сели за MC вечером скоротать, то вы найдете для себя на страничке очень много интересного.

www.sarna.net/btech

Ресурс целиком и полностью посвящен вселенной «Бэттлтек». Здесь есть практически все, что только может заинтересовать настоящего поклонника. Заслуженное место занимает раздел, посвященный серии MechCommander. К сожалению, наполнение здорово отстает от такового прочих рассмотренных в нашем обзоре сайтов, но и здесь можно обнаружить немало интересного. Например, далеко не на каждой страничке встретятся очень симпатичные movie, снятые, что называется, с экрана. Просмотр последних весьма рекомендуется геймерам,

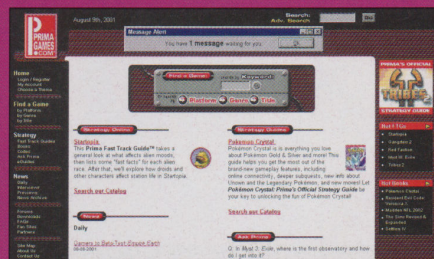
которые пребывают в сомнениях — стоит ли покупать игру. Посмотрите, как происходит действие вживую, и больше не сомне-



BattleTech! Как много в этом слове для сердца геймера сплослось. А на данном сайте вы найдете все и еще немало об этой игровой вселенной

вайтесь. На сладкое создатели ресурса предлагают нам скачать большое количество сейвов с разных игровых уровней. Застряли на каком-то месте? Не беда, скачивайте и устанавливайте save. Пропускайте «занозливый» участок и шагайте по миру игры дальше.

www.primagames.com



Неплохие новости. Но главное, отсюда можно скачать официальный гайд по играм, который почему-то не встречается на других сайтах. Торопитесь, весьма полезная штука.

<http://dropship.steelcommand.com>

Маленькая фанатская страничка с большим количеством файлов. Основным же отличием от прочих ресурсов, посвященных вселенной Battletech, является большая подборка рассказов, которые написаны самими различными



Всего один авиаудар — и победа у нас в кармане. Только надо все тщательно спланировать и предварительно провести разведку, иначе все ракеты уйдут «в молоко», а деньги полетят по ветру

раз подумаешь, прежде чем заказать «со склада» эдакого монстрика. Однако в ряде случаев, особенно при политике постоянных атак (когда враг держится в неутрачиваемом напряжении), покупка «лечилки» более чем оправдана. Помните, что дрон способен восстанавливать практически любое повреждение, к тому же является боезапасом для подавляющего числа мехов. Увы, за те самые шесть тысяч дрон способен отремонтировать и начинить патронами от силы двух-трех тяжеловоруженных мехов, хотя в запале боя и этого зачастую оказывается достаточно для победы. Так что иметь в тылу атакующих такую «тачку» никогда не будет лишним.

А лучше, если «лечилок» будет три или четыре.

Дерзкую атаку противника на вашу базу можно в короткий срок пресечь, задействовав миноукладчик (Minelayer). Машинка сия быстро пробегается по периметру вашей базы, натыкая то тут, то там немалое количество сенсорных мин. Да, некоторые мехи врага обладают способностью «видеть» и обходить подобные сюрпризы, но случается это далеко не всегда, да и не все юниты обладают такой полезной способностью. Так что пользуйтесь миноукладчиком, и воздастся вам. Мощную атаку остановить, конечно, не удастся, зато вы изрядно подорвете огневую мощь нападающих.

Немало полезного можно добиться и от вертолетика (Scout Copter). Те же жалкие два «штукаря», и в вашем распоряжении мощное средство «засекания» противника в любой точке карты. Основное отличие от «Скаута» состоит в том, что вертолет остается при вас до полной победы/поражения, но зато обладает и рядом таких недостатков, как, например, невозможность быстрого перемещения и необходимости поддержки со стороны мехов. Хотя несколько таких вертолетов могут «накрыть» неболь-

ми, содержащими в себе ядерные заряды. Авиаудар хоть и не нанесет особо сильного повреждения хорошо укрепленной базе, но деморализует противника, заставит его переориентировать свою экономику на ремонт, оттянув средства с линии военного производства. Этим всегда можно воспользоваться для стремительной атаки или рейда в тыл. Особенно эффективно используется авиаудар, если он наносится по детонирующим объектам, например цистернам с горючим. Повреждаю-



щую DM-карту, так что не упустите возможность.

За семь тысяч вечнозеленых (или как они там в игре называются) легко поздравить оппонента с праздником, от души наштапиговав его базу открытка-

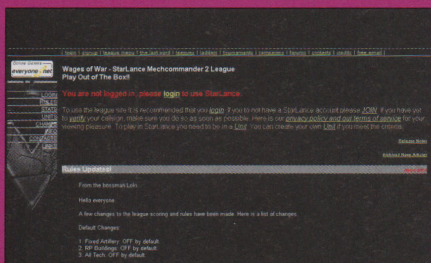
щее действие от этого увеличится раз в несколько...

Настоятельно рекомендую использовать почаще такую замечательную вещь, как Salvage Craft. С его помощью можно захватить любой понравившийся

ми авторами. Если вы поклонник фантастики и неплохо знаете английский, то вам прямая дорога на данный сайт. Ну и в комплекте прилагается полное прохождение всех миссий обеих частей игры. Кстати, весьма качественно написанное.

www.starlance.com/mc2

Неплохой ресурс, посвященный подробно описанию юнитов и — что самое важное —



детальному разбору тактики и стратегии геймплея. Сюда стоит заглянуть не только

начинающим «желтоклювикам», едва освоившимся в мире игры, но и бывалым «отцам». Советы по ведению боя настолько неординарны, что их стоит почитать всем. К тому же все они имеют практическое применение.

www.hasbrointeractive.com



Сайт Hasbro Interactive. Без комментариев!

www.fasa.com



ФАЗА. Просто FASA.



мех противника. Понятное дело, что «нравиться» должны только самые мощные роботы, иначе акция захвата себя не оправдает, ведь стоит-то она аж 10 000. Так что хватайте только самых представительных вражеских убийц, в срочном порядке ремонтируйте их, оснащайте своими пилотами и вперед к победе. Как говорится, кто к нам с мечом придет, от меча...

Очень похожа на авиаудар стационарная артиллерийская установка. В отличие от авиаудара способна вести постоянный огонь, но только в радиусе действия, так что можно использовать Fixed Artillery для защиты собственной базы. Только смотрите, не подставьте под огонь своих собственных мехов. Артиллерии все равно, кого поражать, и если ваши мехи неудачно повернутся под руку, то будут сметены огнем. Эдаким коктейлем Молотова и «Киндер Сюрпризом» в одном флаконе будет для врага защита вашей базы, выстроенная по принципу «мины плюс артиллерия». Если хватит денег на такую адскую смесь (а артиллерия стоит целых восемь тысяч), то считайте, что ваша база для противника — неприступная крепость. Впрочем, артиллерию можно разнести авиаударом, для чего и рекомендуется использовать последний.

кажется из их названия. И наоборот, некоторые, казалось бы, не очень стоящие перки в деле могут проявить себя самым лучшим образом. Давайте пробежимся по основным умениям ваших командиров.

Regular

Light Mech Specialist

Обладая этим умением, пилот, пребывая в «нетяжелом» роботе, легко уйдет от любого вида огня противника и сохранит жизнь себе и машине. Рекомендуется использовать при первой подвернувшейся возможности.

Laser Specialist

Обладая этим умением пилот будет предельно метко палить из лазера, тяжелого лазера, большого лазера и большого тяжелого лазера. Не забудьте только оснастить машинку, находящуюся под управлением такого зажигательного пацана, соответствующим видом оружия.

Light Autocannon Specialist

Все просто. Командир с этим умением будет на раз выносить всех супостатов из легких видов вооружения.

Medium Autocannon Specialist

А это умение позволит вашему пилоту садить в оппонентов из «среднегабаритных» стволов с удвоенной ожесточенностью. В разгаре боя это никогда не будет лишним.

Small Arms Specialist

Пулеметы и огнеметы — говорить, просто. А как насчет того, чтобы заметно повысить меткость стрельбы из этих «вспомогательных» видов оружия. Мало

жия массового поражения.

Красота!

Jump Jet Specialist

Если вы таки пользуетесь «прыгучими» мехами, то это умение подхлестнет ваших железных ко-



Грамотно организованная защита — залог победы. Обратите внимание, стена базы уничтожена, но ни один вражеский робот еще не прорвался на территорию цитадели. Только так и должна быть организована оборона

кому повредит, а многим даже поможет в трудную минуту.

Sensor Specialist

Ну, сенсор он и в Африке сенсор. Специалист в этой области за раз получит о противнике значительно больше информации, чем зеленый новичок. Иногда полезное, но иногда — совершенно никчемное умение. Впрочем, при развитии всего остального можно и этот навык воспитать.

Toughness Specialist

Весьма интересный перк. Обладая им пилот не будет умирать от тех попаданий, от которых любой другой командир давно загнулся бы. Советую развивать в первую очередь.

Veteran

Medium Mech Specialist

Продвинутая способность рангом ниже. Теперь от удара можно уходить, пребывая в среднем мехе.

Pulse Laser Specialist

Пульсовый лазер — ваш конек.

ER Laser Specialist

ER-лазеры не останутся не у дел у такого специалиста. Впрочем, только в том случае, если вы их предоставите его цепким лапам.

LRM Specialist

Зафутболить ракету на пару десятков километров — да как два байта переслать.

Scouting Specialist

Враг виден издалека. Оппонент вас еще не заметил, а вы уже вовсю палите по нему из ору-

ней, они станут прыгать существенно выше и дальше.

Elite

Heavy Mech Specialist

Тяжелому роботу очень трудно уходить из-под удара вражеских батарей. Но с этим умением и это становится возможным. Главное, развить перк в нужное время.

PPC Specialist

PPC-стрельба — конек вашего командира, обладающего данным умением.

Heavy Autocannon Specialist

Тяжелая автоматическая пушка в руках специалиста способна творить чудеса.

Short-Range Specialist

Коварные враги подкрадываются к вашему роботу, а вы ничего не можете сделать? Не беда, развейте данное умение, и стрельба на близкой дистанции будет легкой, а смерть ваших недругов — быстрой и мучительной.

Medium-Range Specialist

Вблизи врагов порешили, настала пора уничтожить их на подступах. Умрите, умрите...

Long-Range Specialist

Выносим оппонентов, только-только показавшихся в поле зрения. Снайперским выстрелом сносим им головы, отрываем руки, ноги...

Ну вот и все на сегодня. Ударная доза напалма и минных осколков получена. Пускай ваш коннект никогда не обрывается, а ваши враги никогда не знают побед. **MC**



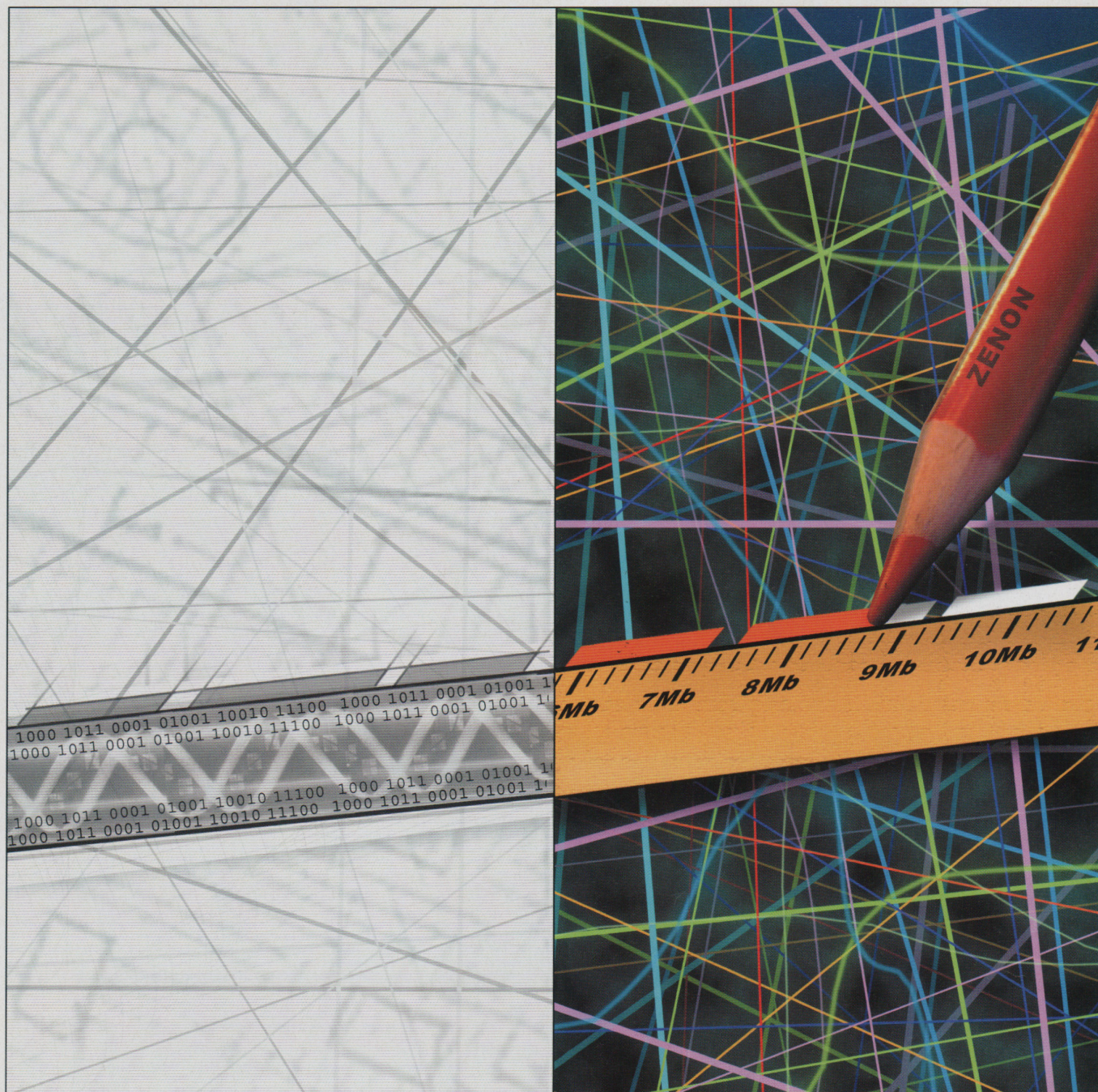
Попытка атаки базы... Неудачная попытка: на линии огня — ни одной значимой постройки, так что все ракеты взорвутся на безопасной территории. Главное, не подставлять под удар юниты, а сгруппировать их в отряды и заставить патрулировать территорию. Так все будет при деле...

Раз пилот, два командир...

В процессе игры ваши герои получают различные умения, которые выбирают из списка доступных по мере повышения ранга подчиненного. Далеко не все умения настолько полезны, как

SRM Specialist

Ракетный залп — что может быть красивее на поле брани. А чтобы умение не пропало даром, оснастите робота ракетными турелями и не поспешите на боезапас, а то что же будет делать ваш мех, когда у него закончатся «птички».



ВАША ВЫДЕЛЕННАЯ ЛИНИЯ

Компания "Зенон Н.С.П." предлагает подключение к глобальной сети Интернет по выделенной линии с использованием различных технологий (DSL, Frame Relay/ATM, RadioEthernet).

Для абонентов компании разработаны разнообразные тарифные планы, позволяющие учитывать потребности каждого конкретного клиента. Сочетание любых удобных для клиента скоростей соединения и гибкой тарифной политики делает эту услугу привлекательной для наших пользователей.

Кроме подключения к сети Интернет по выделенной линии, компания "Зенон Н.С.П." предлагает своим клиентам широкий спектр сетевого оборудования ведущих производителей для реализации надежных коммуникационных бизнес-решений.



ZENON N.S.P.
www.zenon.net
 (095) 232-3797
access@zenon.net

"Экономичный", "Универсальный"

Любая скорость соединения - от \$60 в месяц *

"Unlimited"

Неограниченный трафик - от \$350 в месяц *

* Услуга предоставляется на порту провайдера. Оплата установки и аренды каналов связи от абонента до порта провайдера производится отдельно. Все налоги включены.

Сетевое оборудование:

Intel Express Router
 Cisco Systems





Локомотивы из Ромашкова

Салават Абдулаев

Такие игры приходят надолго. Microsoft Train Simulation появился внезапно, несмотря на то, что все его ждали, муссировали тему на чатах и в форумах. Казалось бы, игра изучена вдоль и поперек за год до официального релиза, ан нет. Выход проекта парализовал игровую общественность.

Никто и не думал, что у разработчиков (да и у издателей, вбухавших в создание игры бешенные «бабки») хватит духа сделать все так, как оно получилось в итоге. Стремительным движением руки отсекировать экономическую часть, яростно расправиться со стратегическим компонентом и полностью проигнорировать тактический подход к делу. Наверное, никто так до конца еще и не понял, что получили мы ни много ни мало — симулятор поезда. Просто так. За здорово живешь. Часами любоваться на законный пейзаж, не отходя от монитора, — это ли не подлинное счастье настоящего ценителя. Вот только много ли их — настоящих спецов железнодорожного дела. Думается, что не слишком. Однако фанатских сайтов, речь о которых ниже,

на просторах Интернета насчитывается превеликое множество. Откуда? Неужто все создатели ресурсов — машинисты и прочие служащие составов. Достаточно заглянуть внутрь себя, чтобы найти ответ на вопрос. Кто из нас, будучи мальчишкой, не мечтал об игрушечной железной дороге, кто не жаждал попасть в святая святых — кабину машиниста. Многие ли, повзрослев, осуществили свою мечту? Радость наслаждаться пейзажем, плывущим навстречу, прямо в лоб, а не летящим где-то сбоку, — судьба избранных. Кто же откажется почувствовать себя в шкуре бога — машиниста. И вот итог — море разливанное ресурсов. Каждый новоявленный машинист, пользуясь открытой архитектурой игры, стремится оставить свою ленту на шпалах — скрижалях игровой истории.

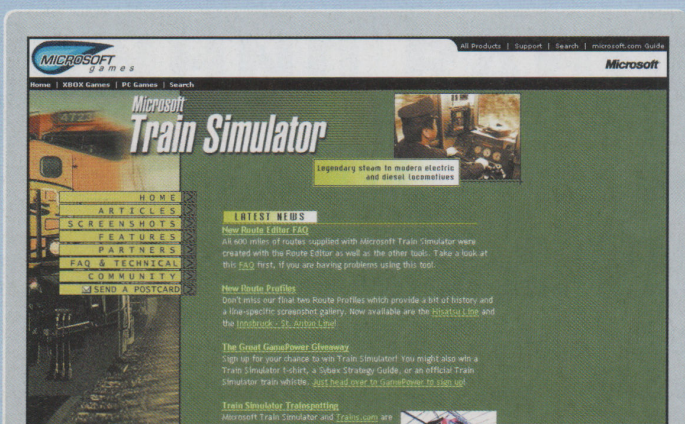
Такого раньше не было, но теперь есть.

www.microsoft.com/games/trainsim/

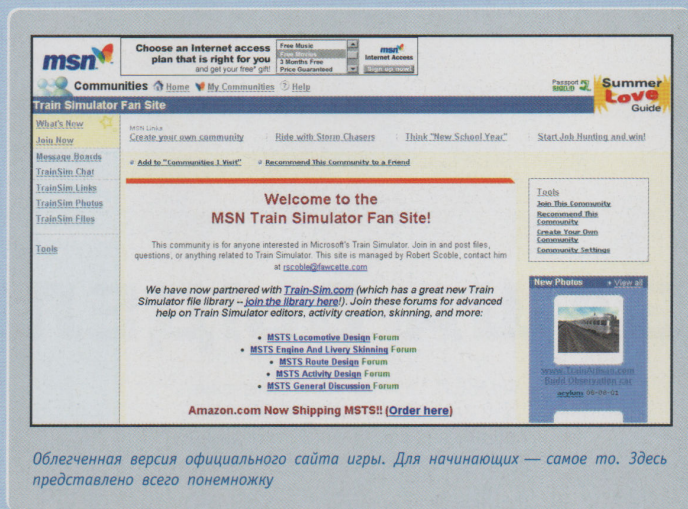
Официальный сайт Microsoft Train Simulation. Понятно, что разработчики да и создатели не могли ограничиться простым выпуском игры. Такого «монстрика» просто необходимо поддерживать. И Microsoft потрудились на славу. Создала очень мощный ресурс для всех поклонников новоиспеченного шедевра «не

и прочей мишуры, здесь оперативно подается на стол. А все, что касается кипучей работы со стороны фанатов, скрыто за кадром и не сервируется к обеду вообще. Единственное, что напоминает о том, что помимо самих разработчиков и издателей на свете существуют и другие поклонники игры, — это раздел ссылок. Где с миру по нитке собраны ссылки на пару десятков фанатских ресурсов.

Кто бы сомневался в том, что на сайте присутствует мощная



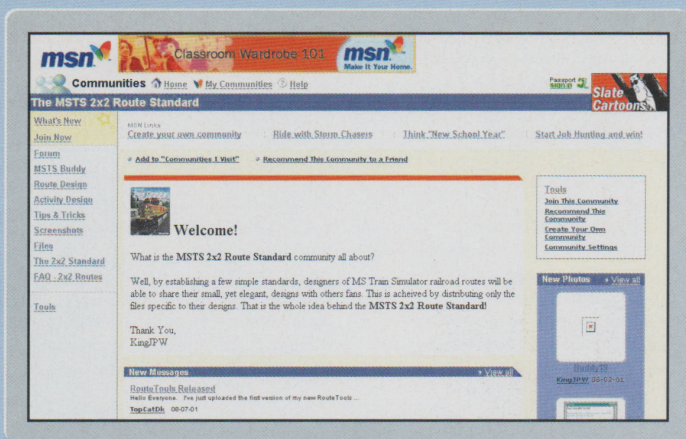
Официальный сайт игры. Множество полезной информации и файлов. Начинающим машинистам будет непросто разобраться в таком изобилии информации, но спецы будут чувствовать себя как рыбы в воде



Облегченная версия официального сайта игры. Для начинающих — самое то. Здесь представлено всего понемножку

для всех». Постоянно обновляемая колонка новостей наглядно отображает все события, происходящие на симуляторном фронте. Правда, все новости несколько однобоки в том плане, что затрагивают только дела, происходящие, так сказать, в официальных недрах. Все, что касается патчей, разработки аддонов

теоретическая поддержка игры. Здесь есть все. Начиная с поверхностного описания принципов работы Microsoft Train Simulation и заканчивая детальнейшим описанием работы каждого отдельно взятого паровоза. Желаете сваять что-нибудь свое? Нет проблем. Подробная инструкция по пользованию редактором миссий,



железнодорожных трасс и составов ждет вас в одной из поддиректорий. Главное — запастись терпением, чтобы сдюжить и разобраться в тонкостях работы. Несмотря на то, что редакторы предельно упрощены, работа в них — занятие не для рядового геймера. Местами сложность освоения аналогична освоению таких редакторов, как Unreal Editor и QuakeEd.

А знаете ли вы, как разрабатывалась игра? В курсе, что

стить чего-нибудь интересного. Например, выхода официального аддона. Или патча.

<http://communities.msn.com/TrainSimulatorFanSite/>

Довольно неплохая фанатская страничка, на которой в небольшом объеме представлена вся информация, имеющаяся на официальном сайте. Данный ресурс вполне можно назвать облегченной версией www.microsoft.com/games/trainsim/. Идеально под-

графий из мира игры. Ну фотографии — это, конечно, условность. На самом деле это простые скриншоты с различных игровых уровней. Здесь проводится жесткий отбор присланных фанатами картинок, так что если

добных. Присутствует чат и форум, но уж лучше воспользоваться более «совершенными» методами общения, чем задавать вопросы в небытие здешних досок объявлений. Ответа можно ждать долго.

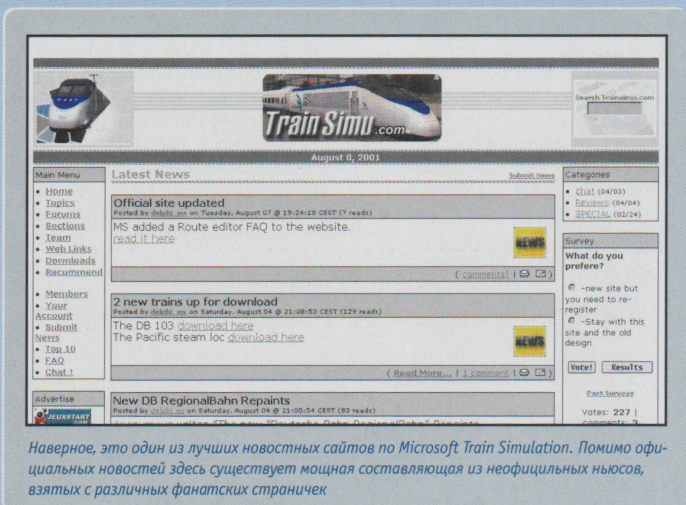


хотите полюбоваться на прерии Японии или горы Арканзаса, то вам прямиком сюда. Впрочем, до таких несурзаций дело не доходит. Ведь в игре все смоделировано с реальных трасс. Каждый сантиметр выверен. Не придирайтесь.

<http://communities.msn.com/TheMSTS2x2RouteStandard/whatsnew.msnw>

Еще один фанатский сайт. Куда более слабый, чем предыдущий, но заслуживающий вашего внимания по причине наличия большого количества разномастного файла, которое можно скачать и задействовать по назначению. Шкурки поездов, модели составов и утилиты для более продвинутого редактирования игры — все это к вашим услугам. Вот только лежит это одной большой кучей, и приходится долго выкапывать нужный файл из ему по-

www.trainsimu.com/home/
Весьма неплохая страничка поклонников Microsoft Train Simulation. Создавалась, что называется, с умом. Первое же мощное положительное впечатление производит лента новостей. Мало того, что они обновляются чуть ли не ежедневно, так еще и по составу превосходят содержание ньюсов на официальной страничке. Дело в том, что все официальные новости здесь дублируются с незначительным запозданием, вдобавок существует мощная составляющая из неофициальных новостей, взятых с различных фанатских страничек. Где какую модель новую выложили, кто над какой картой работает... Наверное, это один из лучших новостных сайтов по игре. Впрочем, не только новостями может похвалиться нас этот ресурс. Смущенно отведя взор от стильного дизайна (воспринимается

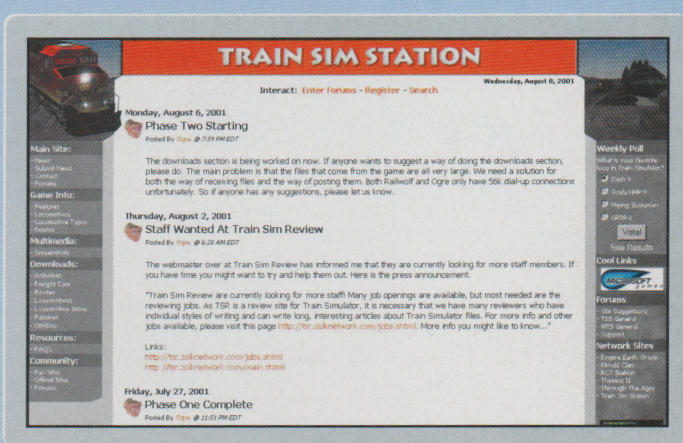


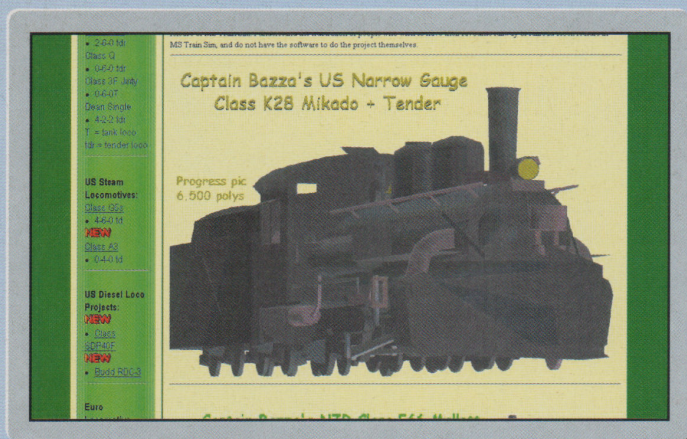
Наверное, это один из лучших новостных сайтов по Microsoft Train Simulation. Помимо официальных новостей здесь существует мощная составляющая из неофициальных ньюсов, взятых с различных фанатских страничек

разработчики за пять лет стараний (!) исколесили по миру тысячи километров на самых различных составах. И снимали, снимали, снимали. Десятки тысяч фотографий было переработано и оцифровано, прежде чем предстали перед нами в виде полигональных трасс. А сколько было проблем! Уму непостижимо. Вернее, станет постижимо, если заглянете в раздел сайта, посвященный разработке игры. Там собрано множество историй, которые будут интересно почитать не только фанатам Microsoft Train Simulation. Просто приятное чтение.

Советуем почаще заглядывать на данный сайт, чтобы не пропу-

ходит для начинающих игроков. Сначала заруливаете сюда, разбегаетесь в общих чертах, что к чему в Microsoft Train Simulation, а уж потом играете по-серьезному на сайте Microsoft. Ударная комбинация. Что приятно, на сайте есть развитый форум, на котором можно задать любой вопрос и с большой долей вероятности получить на него ответ. Ведь сюда порой заглядывают настоящие спецы, знающие в мире Train Simulation каждую закоулку. Так что не стесняйтесь, спрашивайте и обретайте... Еще одна отличительная особенность данной странички — наличие большого количества фото-





как должное), обратим внимание на качественно сделанный раздел скачки. Все файлы рассортированы по группам, так что не запутаешься. Вот вам поездка (модели локомотивов), вот вам «шкурки» для них, вот карты, а вот утилиты для труда и скриншоты для эстетов. Вдоволь загрузив свой GetRight работой, отправляйтесь в раздел FAQ, чтобы найти ответы на все возникшие в процессе игры или создания своего состава вопросы. Ну а если нет ответа в FAQ, то никто не мешает заглянуть на форум и оставить здесь свой вопрос. Тут довольно оживленно, так что без внимания ваши молибы о помощи не останутся.

www.msts.org.uk/

подобных документах попросту отсутствуют. Ну и наконец — и, пожалуй, это основное, — на данном ресурсе собрано большое количество рецензий на Microsoft Train Simulation со Всемирной сети. Желаете узнать, что думают люди об игре в самых разных странах мира? Тогда вы попали по адресу. Лучшего места для удовлетворения собственного интереса и не придумаешь.

<http://trainsimstation.com/>

Просто еще одна неплохая страничка. Всего понемногу. Неплохой раздел ссылок (представлено более тридцати линков) и скачки (все рассортировано). Можно заглянуть на форум или в раздел FAQ.

анализ между игрой и жизнью. Посмотрим, что у них получится. А пока страничка находится в состоянии under construction, заходите где-нибудь через месяц, узнаете много нового.

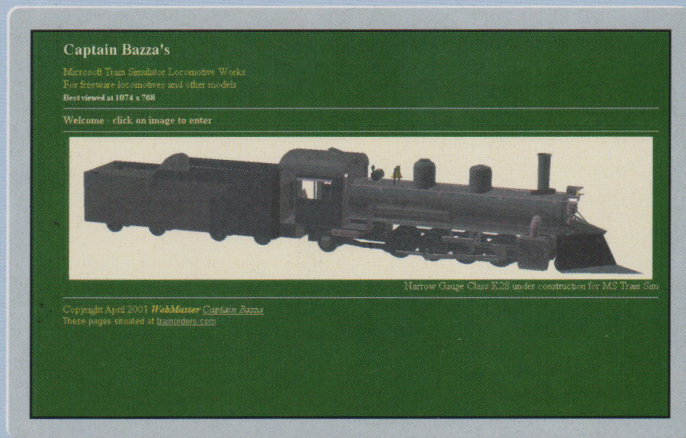
http://members.trainorders.com/Captain_Bazza/

Данная фанатская страничка в первую очередь интересна тем, что на ней собрана подробная информация практически по всем представленным в игре локомотивам. Причем присутствуют не только сухие технические харак-

Поэтому вложили подробную инструкцию с описанием наиболее распространенных ошибок. Так что изучайте, и пускай ваши вагоны не знают жесткой стыковки. Посещаемый форум прилагается.

www.geocities.com/ewsfan/

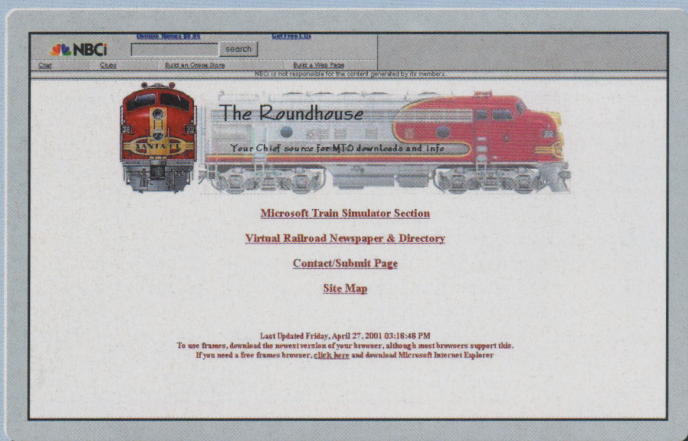
Отличительная черта данного ресурса — наличие подробной информации по различным железнодорожным станциям. Если вас интересует, где, когда и кем была основана та или иная станция, то не премините заглянуть на [geocities.com](http://www.geocities.com). Тут вам все по-



теристики, но и исторические справки, и интересные моменты из биографии. На основе данных, представленных на сайте, можно с легкостью писать реферат на тему «Как я стал паровозом». Кстати, тут же не проблема найти и описание моделей, отсутствующих в оригинальной игре, которые созданы фанатами. А это уж и вовсе уникальная информация, ведь в Microsoft Train Simulation про эти паровозики — ни строчки. Что вы там говорите? Никак не научитесь грамотно стыковать вагоны? В дождь ни-

дробно разъясняют и даже исторические фотографии продемонстрируют. Рассмотрены, кстати, не только представленные в игре станции, но и многие другие, которые еще будут привнесены в игру фанатами. Остальные разделы — стандартные для сайтов, посвященных Train Simulation (далеко не самых плохих).

Засим позвольте завершить наш краткий экскурс по шпалам Microsoft Train Simulation. Желаем вам удачной поездки. Пускай колеса мерно стучат на шпалах (или не стучат, если по-

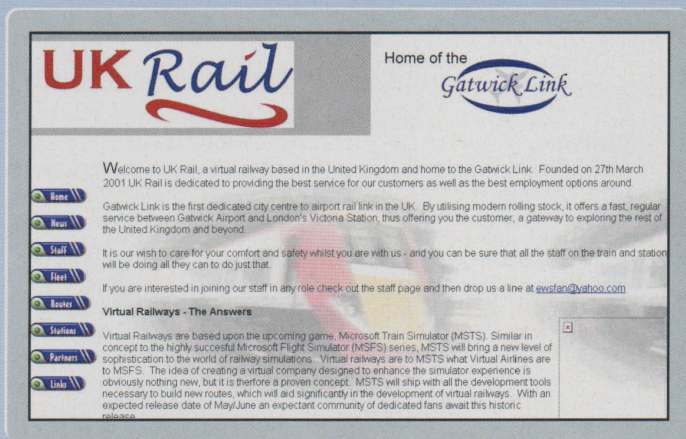


Предельно простой (серый) дизайн данного сайта способен ввести в уныние кого угодно. Зато содержание, не в пример оформлению, весьма и весьма качественное. В большом разделе download можно обнаружить файлы самого разнообразного назначения. Несколько смущает отсутствие грамотной сортировки, но, по крайней мере, все разложено по категориям, так что запутаться довольно сложно. В разделе FAQ можно найти ответы на вопросы, которые в других

Но в целом — ничего выдающегося. Простенько... но со вкусом.

<http://members.nbci.com/trainsimulator/>

Очень интересный ресурс. Описание Microsoft Train Simulation — лишь часть проекта. Наибольшее место занимает описание реальных железных дорог и железнодорожных составов. Правда, в игре все тоже предельно реально, но все-таки различие есть. В будущем авторы сайта собираются провести сравнительный



как не получается? Что ж, могу вас понять. Дело, действительно, непростое. Понимают ваши проблемы и создатели данного сайта.

лотно бесшовное), вагоны тихо раскачиваются, а проводница принесит утром стаканчик чая с лимоном. **ME**

радио для взрослых

▶ 105.2 fm ◀
В М О С К В Е

радиус?



Вот что я вам скажу, дорогие дружки. Гайды по жизни — это зло, нехорошее и опасное. Никакой от них пользы, одни неприятности. Вот, например, известный международный террорист Карнеги написал гайд по жизни: «Как завести друзей и оказывать влияние на людей». Один мой знакомый (бывший) решил пройти жизнь по этому солюшну. И что же? Друзей он действительно всех завел, да так, что они бежали от него как заведенные зайцы «Дюрасель»; а на людей он теперь оказывает такое магическое влияние, что даже буддиста-пацифиста за пять минут может превратить в маньяка-убийцу.

А второй знакомый, который однажды был мелким начальником, решил пройти сложный квест и стать крупным начальником, используя другой гайд по жизни: книжку Паркинсона «Как преуспеть в работе, имея самые скромные способности». И вот так он преуспел, что за какие-то четыре месяца всю свою фирму напрочь разорил. Теперь, правда, винит не Паркинсона, а себя. Мол, ошибка вышла: у него-то способности не скромные, а самые блестящие, и он случайно

Arcanum



MISSION IMPOSSIBLE

погайду не для того уровня сложности пошел.

Так что бойтесь солюшнов по жизни!

А вот солюшнов по играм бояться незачем. Действительно, в играх какие друзья? Всадил в него ракету, лежит, дымится — значит, друг, значит, в спину не ударит. И карьера в игре — она же «квест» — очень простая. Пошел в подземелье, всех пауков перемочил, по костям соперников прошелся, босса умело завалил — вот тебе и сундук с деньгами, вот тебе и экспа для всеобщего уважения...

Что, говорите, в жизни то же самое? Ну, тогда тем более читайте наши солюшны. Может, потом в работе и личной жизни что-то пригодится...

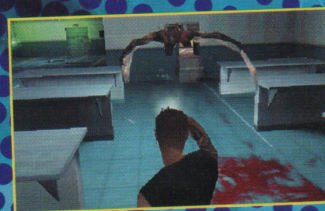
Петр Курков



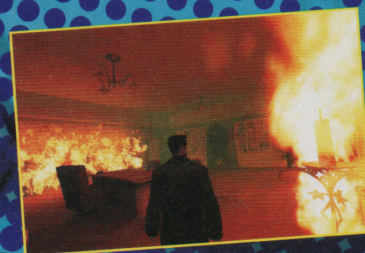
Zoo Tycoon



From Dusk Till Dawn



Max Payne



4000 МИЛЬ

ПОД ЭКРАНОМ

Решительно обо всем,
что вы хотели бы знать

RPG — самый странный и удивительный жанр компьютерных игр. RPG — это намного больше, чем игры, но намного меньше, чем сама реальность, которую они так кропотливо пытаются заменить. Согласно трудам старика Дарвина и убеждениям сторонников теории Большого взрыва (Boom Bang, baby), вся наша реальность «создалась» сама собой. Может ли RPG создаться сама собой? Этот занятный теологический вопрос следует задать ребятам из Troika Games — ведь с этого момента именно они носят корону Самых РПГ'шных Чуваков В Мире. Arcanum — суперхит, океан гениальных пикселей глубиной в 1,3 гигабайта. Необъятная игра. И по сути, то, что вы видите перед собой нечто, претендующее на роль «прохождения» Arcanum — не более чем ошибка природы, недосмотр только что вернувшегося из отпуска редактора, оплошность верстальщиков. Недоразумение... Впрочем, а вдруг кому-нибудь поможет?

Господа хардкорные геймеры, не сжигайте страницы нашего ни в чем в общем-то неповинного издания своей злостью! Мы просто хотим, чтобы в этот океан, в эти четыре тысячи запрограммированных миль погрузились люди, не познавшие еще этого кайфа.

Господа те-кто-еще-не-играл-в-RPG! Arcanum — игра вдвойне для вас. Вы сами не заметите, как «беретта» Макса Пейна будет звучать в ваших колонках все реже и все чаще вы будете слушать заунывные скрипичные завывания Shrouded Hills или Tarant City, тыкая мышкой в указатели на улицах, кружочки на картах. Чертовски затягивает.

Описать всю Arcanum невозможно. За кадром остаются тонны квестов, местечек, ситуаций, героев, задач и концовок. К сожалению, журнальное место имеет неприятный параметр SZ (то есть — Size), и никакими дополнительными Character Point'ами его до масштабов Arcanum'a не растянешь. Да мы и не претендуем. Воспринимайте данный фолиант

как впечатления очарованного очевидца, походный дневник одного из Arcanum-героев. Сегодня нас тысячи. Завтра будут миллионы.

Рекомендации по созданию персонажа

В мире Arcanum восемь рас: люди (human), дварфы (dwarf), эльфы (elves), полуэльфы (half-elves), гномы (gnomes), полурослики (Halflings), полуорки (half-orcs), полуогры (half-ogres), но только четыре из них имеют персонажей женского пола: люди, эльфы, полуэльфы, полуорки. При выборе женщины вы получаете +1 к телосложению, но -1 к силе.

Люди: самая усредненная раса, бонусы отсутствуют, штрафы тоже. У них нет четко выраженной склонности ни к магии, ни к технологии. Вывод: могут быть кем угодно.

Дварфы: +1 к силе и телосложению, но -1 к харизме и ловкости. +15 к склонности к технологии и +1 к умению во всех технологических дисциплинах, что делает его качественным технарем.

Эльфы: +1 к ловкости, силе воли, харизме, но -2 к телосложению и -1 к силе. +15 к склонности к магии. У них природная аллергия на технику, поэтому из эльфов выходят первоклассные маги.

Денис Зельцер,
Алексей Турланов



Паспорт

Arcanum:
Of Steamworks
and Magick Obscura

Жанр:
Разработчик:
Издатель:

RPG
Troika Games
Sierra

URL www.troikagames.com



• Генерация персонажа. Эльф женского пола по имени Maxiden с минимальными параметрами силы. Такие персонажи становятся впоследствии отличными ворами и магами

ПЕРСОНАЖИ

Virgil

Раса: человек
Уровень: 1
Предрасположение: нейтральное
Место: место крушения



Вирджил — первый, кто встретит вас в этой игре. Он будет считать, что вы — реинкарнация могучего эльфа. Вирджил — последователь религии Панарии. Его умения — это в основном лечение и рукопашный бой. Также он прокачивает PicksLock и Necromatic White.

Sogg Mead Mug

Раса: полуогр
Уровень: 2
Предрасположение: нейтральное
Место: таверна Shrouded Hills



Sogg Mead Mug — симпатичный полуогр, специализирующийся на рукопашном бое. Он несколько велик, но будет чертовски полезен в игре. Sogg Mead Mug — положительный персонаж, поэтому он окажется не рад, если вы станете воевать против добра. Впрочем, чтобы поддерживать в нем счастье на нужном уровне, просто давайте ему алкоголь! Sogg Mead Mug может покинуть вашу команду, если вы будете продолжать игру на Черном фронте. Проканивает Strength, Dexterity, Dodge, Melee. Для присоединения требует Charisma=>9.

Jayna Stiles

Раса: полуэльф
Уровень: 6
Предрасположение: технолог
Место: Дернхолм



Джейн потеряла родителей из-за эпидемии и решила стать целителем. Она весьма полезна в качестве сопровождения для персонажа-технолога и незаменима в бою как отличный цели-тель. Проканивает Dodge, Melee, Heal, Herbology Technician, Therapeutics Technician. Присоединится, если предрасположенность вашего персонажа >10 в сторону технологии.

Полуэльфы: +1 к ловкости и красоте, но -1 к телосложению. +5 к склонности к магии. Прекрасно ладят со всеми расами. Вывод: потенциальные маги.

Гномы: +2 к силе воли, -2 к телосложению. Также они имеют +2 к Haggle (умение торговаться) и чуть лучше ладят с NPC (+10 к реакции). Вывод: торговец (практически бесполезный класс в игре).

Полурослики: +2 к ловкости, -3 к силе, но у них есть плюсы к воровству и крадучести, что делает их классными жуликами. К тому же к ним все относится очень лояльно.

Полуорки: +1 к силе и телосложению, но -2 к красоте и харизме. Еще имеют изначальный бонус к рукопашному бою и увертливости, следовательно, из них получаются хорошие бойцы, хотя при желании вы можете сделать его и технарем, и магом.

Полуогры: +4 к силе, -1 к красоте, -4 к интеллекту. Типичный пример тупоголового воина.

При создании персонажа вам предложат выбрать предысторию (background), которая сильно влияет на характеристики персонажа. Предысторий много, и у всех рас есть свои, уникальные. Но я бы вам посоветовал взять Чудесную операцию (miracle operation), если вы идете магом или технарем, и не брать ничего, если собираетесь играть воином.

Характеристики

В Arcanum характеристики и их значения немного отличаются от привычных AD&D'шных, так **Сила (strength)** влияет не только на вес, который ты можешь носить, но и на то, насколько продвинутое оружие ты можешь взять в руки без минусов. **Телосложение (constitution)** влияет на количество маны (она же усталость) и на скорость ее восстановления. **Ловкость (dexterity)** — на скорость и точность попадания оружия. **Красота (beauty)** определяет отношение к вашему персонажу до диалога. **Интеллект (intelligence)** — главный параметр для техника, без него нельзя выучить новые схемы. **Сила воли (willpower)** — критический параметр для мага. **Наблюдательность (perception)** позволяет быстрее увидеть на карте скрытые локации и более точно попадать из стрелкового и огнестрельного оружия. **Харизма (charisma)** влияет на модификатор реакции во время и после разговора и на максимальное количество присоединенных NPC.

При достижении параметра значения 20 вы получаете бонус:



● Карта взаимосвязей богов Арканума (Pagan Gods). Здесь показано, в какой последовательности надо приносить жертвы определенным богам. В центре — самый крутой бог Велориен

Сила: +10 к повреждениям.

Ловкость: 25 скорость.

Харизма: 100%-я преданность ваших «партийцев».

Интеллект: 10%-й шанс применить умение.

Сила воли: иммунитет к заклинаниям, действующим на разум.

Наблюдательность: вы видите невидимое.

Красота: 100%-я лояльность отношения к вашему персонажу.

Умения

Это те способности вашего героя, которые будут незаменимы в течение игры. С каждым новым уровнем вам будут давать 1 очко (каждые пять-2), которое вы можете использовать для поднятия параметра героя или для поднятия умения. В каждое умение разрешается вкачать максимум 5 очков, но каждый следующий уровень умения требует более высокого значения того или иного параметра героя. В начале вы никто в умении, но когда найдете

учителя, то за определенную мзду сможете стать Учеником (Apprentice), потом Экспертом (Expert), ну и, наконец, Мастером (Master) в данном умении. Ниже приведена схема умений по классам, в скобках после названия дана характеристика героя, от которой она зависит.

Боевые умения

Увертливость (Dodge) (Ловкость) — способность уворачиваться от атак.

Ученик — 10%-й шанс критического промаха по герою.

Эксперт — 50%-й шанс.

Мастер — отменяет умение Melee у противника.

Лук (Bow) (Ловкость) — умение пользоваться луком.

Ученик — скорость стрельбы увеличивается.

Эксперт — стрельба двумя стрелами вместо одной.

Мастер — расстояние до цели не влияет на точность попадания.



Рукопашный бой (Melee) (Ловкость) — умение драться в ближнем бою.

Ученик — скорость увеличивает на 5 в ближнем бою.

Эксперт — степень освещенности не влияет на точность попадания.

Мастер — шанс получить критический промах сводится на нет.

Кидание (Throwing) (Ловкость) — навык метания ножей, звезд, гранат и т. д.

Ученик — скорость броска поднимается на 5.

Эксперт — герой метает в 1,5 раза дальше.

Мастер — пенальти на расстояние убирается.

Социальные навыки

Убеждение (Persuasion) (Харизма) — умение убеждать оппонента.

Ученик — время ожидания вашими соратниками увеличивается вдвое.

Эксперт — максимальное количество героев в партии удваивается.

Мастер — к вам может присоединиться любое количество героев независимо от мировоззрения.

Азартные игры (Gambling) (Интеллект) — умение играть в игры на вещи.

Ученик — игра на ценные вещи.

Эксперт — игра на личные вещи.

Мастер — игра на любые вещи.

Лечение (Healing) (Интеллект) — умение лечить раны при наличии бинтов (bandages).

Ученик — лечите в два раза больше хитов.

Эксперт — критическая неудача считается просто неудачей.



Мастер — вы всегда удачно лечите, даже критические повреждения.

Торговля (Haggling) (Воля) — покупаешь за дешево, продаешь за дорого.

Ученик — при покупке показывается наценка к истинной стоимости товара.

Эксперт — можно убедить торговца купить у вас вещь, несвойственную его лавке.

Мастер — можно купить что угодно и у кого угодно.

Воровские умения

Удар в спину (Backstab) (Ловкость) — при ударе сзади наносится двойной урон.

Ученик — игнорирует броню.

Эксперт — навык бить не только кинжалом, но и другим оружием.

Мастер — +10%-й шанс критического попадания.

Воровство (Pick pockets) (Ловкость) — без комментариев.

Ученик — героя могут поймать только при критической ошибке.

Эксперт — вдвое уменьшается пенальти за размер вещи.

Мастер — 100%-я удача при воровстве и подбрасывании предмета в рюкзак другого персонажа.

Умение красться (Prowling) (Наблюдательность) — навык незаметного перемещения.

Ученик — пенальти на освещение убирается.

Эксперт — окружение не влияет на успех использования умения. Обычная ходьба — бесшумно.

Мастер — спрятаться можно в бою. Бег — бесшумно.

Обнаружение ловушек (Spot traps) (Наблюдательность) — обнаружение мин и ловушек.

Ученик — освещение не влияет на успех обнаружения.

Эксперт — обнаружение магических ловушек.

Мастер — 100%-е обнаружение.

Технологические умения

Огнестрельное оружие (Firearms) (Наблюдательность) — умение стрелять из огнестрельного оружия.

Ученик — скорость увеличивает на 5.

Эксперт — пенальти на прицельный выстрел уменьшается.

Мастер — расстояние до цели не влияет на меткость.

Взлом (Pick lock) (Ловкость) — с помощью отмычек открывать запертые двери и сундуки.

Ученик — время, затраченное на взлом, уменьшается вдвое.

Эксперт — освещенность не влияет на успех взлома.

ПЕРСОНАЖИ

Magnus

Раса: гном

Уровень: 8

Предрасположение: технолог

Место: Тарант



Магнус так же, как и вы, пытается навести справки о бандитско-магической лавочке P. Schuyler & Sons, и вы найдете его стоящим у входа в эту контору. Магнус — отличный боец и технолог, прокачивает Mechanical Technician, Smithy Technician, Melee и Dodge. Присоединится к вам, если ваш персонаж не слишком «злой».

Gar

Раса: человек

Уровень: 10

Предрасположение: нейтральный

Место: Тарант



Чертовски обаятельный типаж, один из экспонатов в заведении H. T. Parnell'a. Туп, как настоящий огр, хотя и считается человеком. Вследствие чего отлично подойдет для всевозможных драк. Прокачивает Strength, Dexterity, Dodge и Melee. Чтобы Гар присоединился к вашей команде, вы должны обладать Persuasion, как минимум, 2 (сначала угворить Гара, а потом его владельца H. T. Parnell'a).

Geoffrey Tarellond-Ashe

Раса: человек

Уровень: 12

Предрасположение: маг

Место: Эшбери



Джеффри — чертовски странный тип, снобистский некромансер и вообще противный парень. Заполучив его в команду (надо помочь в его квесте на кладбище), вы рискуете нажить себе проблемы. Большая часть людей относится к нему с подозрением (у меня доходило до того, что из-за него капитан не хотел везти мою команду в Каладон). В каждом поединке он вызывает Summon Undead и FireFlash, что превращает простой бой в сложный. Прокачивает Dodge, Melee, Fire, Summoning и Necromantic Black.



• Троица P. Schuyler & Sons, причем стоят Sons, а неясный полуразложившийся труп на кресле — это сам P. Schuyler. Приятно было познакомиться

ПЕРСОНАЖИ

Worthless Mutt

Раса: животное
Уровень: 12
Предрасположение: нейтральное
Место: Эшбери



Попав в Эшбери, бегите к противоположному углу гостиницы и вы увидите мужика, пинающего собаку. Прогоните его, и Worthless Mutt присоединится к вашей команде. У собаки нет никаких скиллов, кроме Dodge и Melee. Кушать не просит, никаких конфликтов по поводу добра/зла — ей совершенно все равно, кого кусать.

Vollinger

Раса: гном
Уровень: 15
Предрасположение: технолог
Место: Дернхолм



Воллинджер — гном-технолог, любящий поиграть в азартные игры и пострелять из своего пистолета. Несколько напористый, но договориться с ним можно. Перед тем как присоединять его, научитесь у него некоторым скиллам. Прокачивает Melee, Prowling, Gambling, Firearms, Gunsmithy Technician.

Чукка

Раса: полуогр
Уровень: 16
Предрасположение: нейтральное
Место: Тарант



Чукка — личный телохранитель Гилберта Бейтса и профессиональный боец. Он присоединится к вам, когда вы завершите первое задание Бейтса. Чукке не нравится, когда вы атакуете добрых персонажей. Прокачивает Strength, Dexterity, Dodge, Melee.



● Тсен Анг, вход в палаты Мин Горад. Довольно мрачное местечко выбрали для проживания эти темные эльфы. За этой дверью находится развилка в прохождении игры — «по-хорошему» и «по-плохому»

Мастер — при отсутствии отмычек пенальти снижается в два раза.

Починка (Repair) (Интеллект) — умение чинить поврежденные вещи.

Ученик — при починке прочность вещи уменьшается на 5%.

Эксперт — на 1%.

Мастер — не уменьшается. Можно чинить полностью разрушенные вещи.

Минирование/разминирование ловушек (Arm/Disarm traps) (Наблюдательность) — навык минера-подрывника.

Ученик — пенальти на освещение отсутствует.

Эксперт — при удачном разминировании вы получаете составную часть ловушки.

Мастер — при неудаче у вас есть второй шанс.

Прохождение

Это прохождение написано для стандартного персонажа из набора Arcanum по имени D'ren L'elor. D'ren L'elor — эльф, тяготеющий к магии, с навыками в стрельбе из лука (Bow). В течение игры я прокачивал умения Pick Pocket и Persuasion. Ближе к концу мой персонаж скатился в пучину зла (−29 по показателю Alignment), поэтому пришлось заканчивать игру «по-плохому» — попытки привести игру к хеппи-энду затруднялись подозрительным отношением к D'ren L'elor'у со стороны остальных персонажей.

Место крушения (1452w, 1292s)

Посмотрев неясную заставку, в которой кто-то летел, потом упал, а потом что-то сказал, вы на пару со своим героем окажетесь на месте крушения дирижабля. Первые секунды игры



пройдут в общении с Вирджилом, чрезвычайно взволнованным персонажем, который не может ничего сказать толком. Он хочет вместе с вами отправиться на поиски обладателя кольца, переданного главному персонажу в заставке гоблином, и вы вольны оставить его с собой либо послать подальше. Моей рекомендацией будет — оставьте! Вирджил здорово поможет в игре, хотя бы в качестве лекаря и носильщика вещей, не помещающихся в собственный инвентарь. Итак, в любом случае ваш первый квест — узнать происхождение подаренного в столь экстремальных условиях кольца.

Обыщите трупы, разбросанные вокруг места крушения, — самыми важными предметами окажутся камера, паспорт и записка от Уилемайа. В округе рыщет около дюжины волков, так что Вирджил с первых минут игры сослужит хорошую службу. Вокруг разбросано множество предметов вроде растений, металла, вина и электролитного раствора —

в зависимости от предпочтений вашего персонажа собирайте те или иные предметы. Впрочем, можно подобрать все, что попадется, и затем загнать находки в каком-нибудь областном магазинчике.

Еще один важный предмет следует снять с трупа огра, который находится в верхнем правом углу карты, — это амулет, один из сотни подобных, что встретятся в игре.

Западнее места крушения вы наткнетесь на мелкокалиберного шамана двенадцатого уровня, который умеет использовать заклинание Entangle, но в общем довольно безобидный. Он охраняет сундук с оружием и полезными склянками.

Покончив с шаманом, направляйтесь в восточную часть карты, не спускаясь пока на юг, и отыщите вход в пещеру. Здесь обитает несколько крыс, расправляясь с которыми лучше всего в режиме real-time (в turn-based они могут довольно сильно подорвать ваше с Вирджилом здоровье, а то и убить). Осмотрите бочки и ящики на наличие динамита и гранаты, далее проходите в конец пещеры и поболтайте с трупом, вернее, с его духом. Дух говорит, что ему чертовски больно и что он был проклят неким злым колдуном. Непонятно каким образом, но дух отмечает на вашей карте местоположение этого колдуна. В зависимости от выбранной политики вы можете взять или отказаться от этого квеста... Впрочем, на данном этапе игры не советую отказываться от чего-либо. Тем более что это будет довольно неожиданное приключение.

Выйдя из пещеры, спускайтесь вниз по проходу между скалами, пока не наткнетесь на местного аборигена, поселенца близлежащей



ПЕРСОНАЖИ

Torian Kel

Раса: человек

Уровень: 20

Предрасположение:
нейтральное

Место: Ancient Temple



Когда вы придете в Ancient Temple, вы увидите множество скелетов, с которыми надо разобраться с помощью меча и магии, но в самом конце будет стоять совершенно безобидный скелет, который попытается с нами говорить. Это и будет Ториан Кел. Он попросит вас принести драконью кровь из Dragon Pool и облить его. После этого он превратится в человека. Ториан — борец высокого уровня. Прокачивает Strength, Dexterity, Melee и Dodge. Ториан присоединится к вам только в том случае, если ваш показатель alignment меньше 0.

Raven

Раса: эльф

Уровень: 25

Предрасположение:
маг

Место: Квинтарра



Рэйвен — дочь Серебряной леди, более приземленная, чем другие эльфы. Она присоединится к вам после путешествия в Тсен Анг. Прокачивает Bow, Dodge, Earth, Necromantic White и Temporal.

Z'an Al'urin

Раса: темный эльф

Уровень: 30

Предрасположение:
маг

Место: Тсен Анг



Темный эльф со своим представлением о том, что происходит в Тсен Анг. Возможны конфликты между ней и Raven.

● Фантастически красивое местечко эта Квинтарра. Эльфы, как водится, живут в лесу, в маленьких деревянных домиках, сделанных на подмостках. А вокруг — птички поют... Благодарствуй!



● Stillwater, жуткая промерзшая крошечная деревенька, всех обитателей которой нам придется убить. Приказ Мин Горада

деревеньки. Он совсем не прост, и, чтобы с ним разобраться, существует два пути: либо, если вы будете говорить с ним сами, придется серьезно попотеть, расправляясь с негодеем, либо вы позволите говорить с ним Вирджилю, в результате чего деревенщина уйдет. В первом случае выигрывает больше experience-очков и возможность снять с него амулет, но зато есть риск быть убитым в самом начале игры.

Продолжайте следовать вниз, пока Вирджил не остановит вас и не посоветует взглянуть на мировую карту. На ней должны быть отмечены три точки: место крушения, дом Арбала и Скрытые Холмы (Shrouded Hills). Арбал — тот самый колдун, который проклял парня из подземелья. Первым делом направимся к нему. Кстати, по пути на вас может напасть несколько волков или даже людей.

Дом Арбала (1451w, 1304s)

Придя сюда днем, можно просто войти в дом. Если же вы пришли ночью — лучше поспите часов восемь и потревожьте хозяина уже после восхода солнца. Если хотите, можете просто расправиться с Арбалом прямо в его доме. А можете поговорить и узнать, что же на самом деле произошло с ним и с тем парнем, дух которого направил вас сюда. Арбал попросит вернуть ему древний артефакт, который тот самый мертвяк, будучи в живом состоянии, на пару с сообщником забрал у Арбала после того, как расправился с его семьей.

Если вы согласитесь помочь колдуну, вам придется пойти об-

ратно в пещеру и поговорить с духом, чтобы он отметил на карте место, где живет соучастник преступления. Чтобы удивить из него информацию, скажите духу, что Арбал снимет с него проклятие, если амулет будет возвращен хозяину. Когда несчастный отметит место, можете над ним посмеяться и сказать, что это была шутка.

Спускайтесь по южному скалистому коридору, пока снова не получите доступ к карте мира. Передвигайтесь к месту, которое отметил труп.

Дом Саймона Шакура (1450w, 1325s)

Так же, как и в случае с Арбалом, вы вольны делать с Саймоном что захотите: можете убить его либо уговорить отдать амулет. Если вы его убьете, над трупом воспарит такой же призрак, какой витает над первым его сообщником.

Возвратившись к Арбалу, вы получите в благодарность его благословение — между прочим, не пустые слова: оно увеличит

некоторые параметры героя (каждый раз разные). А убив Арбала, придется довольствоваться только experience-очками.

Если вас одолевает злорадство и вы хотите понизить уровень «хорошести» своего персонажа, сходите еще раз в пещеру и посмеитесь над корчащимся в муках духом грабителя. Ха-ха.

Скрытые Холмы (1409w, 1317s)

Первое, что следует сделать, попав в этот городишко, — топтать вверх, где вас остановит гном, стоящий рядом с фонарем. Он скажет, что является братом погибшего — того, кто передал вам кольцо. Самое глупое, что можно сделать, — рассказать ему все как было и отдать кольцо. Лучше всего послать его куда подальше парой резких фраз. В любом случае с ним мы еще встретимся... И у него есть один из этих магических амулетов. Надеюсь, что вы уже догадались, — каждый, у кого есть подобный амулет, хочет вашей смерти.

После стольких выполненных квестов надо бы выпить — направляйтесь в городскую гостиницу южнее колодца, поговорите с Вирджилом и барменом. Взяв выпить, вы сможете вывести бармена на разговор о городских слухах — расспрашивайте его о них, пока ему будет что сказать. Внимательно прочитайте каждую фразу бармена: вся информация очень пригодится в дальнейшем.

После этого направляйтесь в комнату в конце коридора. Там вы обнаружите два трупа (обратите внимание на их амулеты), небольшую сумму денег, спрятанную в сундуке, и записку.

Вы можете снять комнату на ночь или на неделю — есть вероятность обнаружить некоторое количество денег и ботинки. Используя воровские навыки,



ПЕРСОНАЖИ

Sebastian

Раса: человек
Уровень: 30
Предрасположение:
технолог
Место: Тарант



Себастьяна вы обнаружите в лабе в Tarant Boil (после того, как вы найдете Квинтарру и поговорите с Уиллоусби). Он присоединится к вам после того, как вы расчистите Boil и избавитесь от орков-гангстеров. Себастьян — самый сильный технолог во всем Аркануме, он прокачивает до максимума Firearms, Pick Locks, Prowling, Melee, и Throwing. Также он Electric и Explosives Technician. Еще он не жалуется на добрых персонажей.

Tolo Underhill

Раса: халфлинг
Уровень: 30
Предрасположение:
технолог
Место: тюрьма Дернхолма



Вы можете освободить Толо из тюрьмы Дернхолма во время выполнения evil-прохождения игры. Толо — профессиональный вор с сильно развитыми Dodge и Melee, Backstab, Pick Pocket, Prowling, Spot Trap, Pick Locks и Disarm Traps.

Franklin Payne

Раса: человек
Уровень: 35
Предрасположение:
технолог
Место: Блэкрут



Фрэнклин Пэйн — самый известный путешественник в Аркануме. Вы найдете Фрэнклина в его доме в Блэкруте, когда будете пытаться попасть на Танатос. Когда он присоединится к вам, ваша репутация пополнится пунктиком Bravery, то есть «храбрость». Фрэнклин прокачивает Dodge, Melee, Gambling и Firearms.

попробуйте стащить деньги у владельца гостиницы сразу после того, как заплатите за номер.

Ну а теперь пора разобраться с кольцом. Заходите в первый же магазин севернее центра — там вы увидите Ризетта. Поболтайте с ним — у него имеется информация о компании, которая произвела это кольцо на свет. Чтобы он раскололся, нужно либо отдать ему камеру, подобранную среди осколков дирижабля, либо принести ботинок Бесси Тун (мы его отыщем чуть позже), либо заговорить ему зубы комплиментами. Он отметит на карте местоположение города Таранта, где и находится ювелир, сделавший кольцо. Также у Ризетта можно неплохо пополнить свой кошелек: если воровские навыки при вас, вытащите из его кармана ключ и унесите деньги из задней комнаты, пока они не закончатся. Каждый раз с вашим приходом в город у него будут появляться деньги... Ну а если ваш персонаж настоящий мастер воровства, попробуйте стянуть у Ризетта его амулет обаяния.

Чуть ниже магазина Ризетта находится кузница. Ее владелец заинтересован в приобретении чистой железной руды, в обмен на которую он даст вам отличный стальной кинжал. Это стоит experience-очков, а не кинжала. Есть два основных пути для их получения. Закончив квест о Бесси Тун, вы найдете кусок руды недалеко от места, где она обитала. Если же ваш персонаж изначально ориентирован на технологию, просто скомбинируйте руду и стальную пластинку, чтобы получить чистую руду. Плюс ко всему у кузнеца в кармане куча денег и ключ от задней комнаты, так что при склонности к воровству — попробуйте. Правда, в случае неудачи



кузнец задолбит вас своим молотком в считанные секунды.

Прямой за кузницей находится магазинчик, в котором заправляет крошечный гном. Довольно часто бывает, что среди его барахла можно найти действительно полезную и важную вещь — колечко для ключей. Оно экономит кучу места в инвентаре, так как все ключи хранятся в одном месте независимо от их количества.

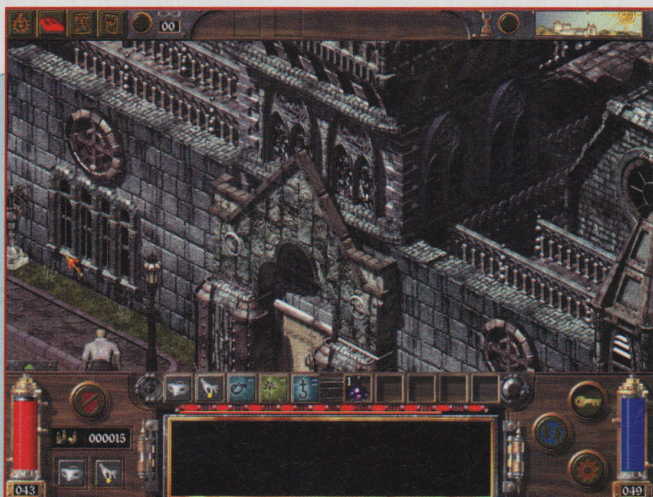
Теперь двигайтесь направо и вниз, отыщите дом алхимика, у которого есть для вас задание. Он хочет, чтобы вы уничтожили паровой механизм, находящийся в ратуше. Взамен он посулит несколько сосудов с лечащим составом. Ратуша находится чуть севернее колодца — это огромное черное здание. Первым делом разберитесь с крысами, населяющими это «веселое» место, затем убейте гнома, охраняющего его, и взорвите контрольную панель механизма с помощью динамита или гранаты. Не используйте оружие, так как

оно при борьбе с механизмом будет повреждено. Уничтожив механизм, вы получите квест на восстановление, но не беритесь за него, пока не закончите все свои дела с алхимиком. У него есть еще одно поручение для вас — доставить груз с секретным ингредиентом из Дернхолма. Ответьте, что подумаете, и приступайте к более важным вещам.

А именно — пора посетить главное место этого гадкого городка, рудник Бесси Тун. Он находится в нижнем левом углу карты. Попадая на рудник, общитесь со шахтёрами, убивая по пути любых враждебных форм жизни (особенно опасны пауки и волки крупных размеров) и собирая все, что влезет в карман. Рано или поздно вы наткнетесь на совершенно безобидный призрак Бесси Тун. Щёлкните на нее и послушайте, что она говорит. Порывшись вокруг, вы также отыщите детали, нужные для починки парового механизма, сломанного вами же, а также ботинок Бесси, который можно впарить Ризетту в обмен на информацию о компании P. Schluyler & Sons.

Расчистив рудник и налюбовавшись на старушку Бесси, направляйтесь в дом ее сына. Жилище находится чуть ниже и правее входа в шахту. Поговорите с Туном-младшим и узнайте, кто такая Сара, о которой твердит призрак Бесси. Сын заплатит вам за избавление от духа своей мамочки 500 монет. Для этого нужно будет достать документы на владение рудником и вернуть их сыну Бесси. Так как документов у вас нет, с выполнением этого квеста стоит пока что повременить.

Теперь пора провернуть еще одно дельце. Направляйтесь в гостиницу и поговорите с полуогром. Если уровень вашего героя достаточно высок, громила по имени Sogg Mead Mug согласится присоединиться к вашей компа-



● Скромный обитатель старика Гилберта Бейтса. Говорят, что состояние на приобретение этой халупы Бейтс заработал, украв идею паровой машины у гномов

нии — он весьма силен и его услуги совсем не помешают. После этого поговорите с другим посетителем, который предложит ограбить банк. Выигрыш от этого всего лишь 500 монет, овчинка выделки не стоит, потому пошлите его подальше и попробуйте достать схему кодов для открытия сейфа банка с помощью Pick Pocket. После этого направляйтесь к Доку Робертсу, его дом находится прямо над магазином Ризетта. Скажите Доку о парне, который собирается ограбить банк. Док попросит вас поспособствовать в предотвращении преступления. В качестве вознаграждения он предложит на выбор оружие — в зависимости от пристрастий вашего персонажа к технике либо магии. Соглашайтесь и следуйте за ним к банку. При хорошем раскладе большую часть работы сделает Док, в то время как вы будете стоять в сторонке и наблюдать за битвой. Возьмите ключ у женщины-

клерка, если она все еще жива, а также 500 монет. Далее поговорите с Робертсом и получите свою награду. После этого люди будут считать вас настоящим героем (см. запись в дневнике — «Герой Shrouded Hills!»).

Заделавшись героем, ступайте в деревянную лачугу за жилищем Ризетта, где эльф-ботаник попросит вас отыскать его амулет. Эльф понятия не имеет, где находится амулет, поэтому специально никуда идти не придется — вы просто наткнетесь на него в процессе игры.

Ну что ж, настала пора убраться из этой дыры. Направляйтесь в центр города, оттуда следуйте по тропинке, ведущей на северо-восток. По пути вы встретите старую ведьму, которая может помочь в определении ценности предметов (identifying). Еще она продает интересное барахлишко, впрочем, по совершенно грабительским ценам.

Тропинка приведет вас к мосту, закрытому решеткой. Здесь стоит троица воров о которых говорил констебль. Их глава — Лукан Безумный. Поболтайте с ним. Есть несколько способов пройти на мост. Можно своровать у Лукана ключ. Можно убить его и вместе с ограми-помощниками (это будет весьма и весьма сложно). Можно заплатить или сказать, что вы состоите в Гильдии воров. Можно также выполнить его просьбу и уничтожить материалы, привезенные для постройки нового моста. Они находятся несколькими экранами ниже старого. Однако вам придется довольно долго возиться, чтобы измельчить в щепки целых три связки досок.

В конце моста вы увидите старого знакомого — огра-полурослика, который прикидывался братом погибшего в авиакатастрофе. Он снова потребует от вас кольцо — на этот раз с ним придется разобраться. После этого бегите вперед, пока не получите доступ к мировой карте.

Дернхолм, столица Кумбрии (1236w, 1652s)

Попав в Дернхолм, мы первым делом должны взять посылку для алхимика из Скрытых Холмов. Направляйтесь в первое открытое здание севернее центра, поговорите с продавцом и скажите ему, что вы хотите передать посылку. К сожалению, нам так никто и не скажет, что же за секретный ингредиент потребовался алхимику для получения золота... Вернувшись в Скрытые Холмы, передайте посылку алхимику и, если у вас еще остались детали от парового механизма, направляйтесь к шерифу и скажите, что готовы починить механизм. Отдайте детали, берите награду и возвращайтесь в Дернхолм.

В Дернхолме у вас есть возможность пополнить свою группу двумя новыми бойцами. Один из них — Джейн, медик с техническими наклонностями, живет в первом доме справа от центра. Она присоединится к вам при достаточно развитых технических навыках. Второй претендент на должность вашего помощника — Воллиджер, маленький вор, которого можно найти в баре. Он также присоединится к вам в случае достижения вашей командой требуемого им уровня. Будучи в баре, узнайте все новости у бармена. Как всегда, у него есть что послушать.

Важная вещь, которая вам наверняка пригодится, — газета, валяющаяся прямо на земле слева от места, где вы приземлились. Не забудьте прихватить ее и направляйтесь наверх, в первый открытый дом слева. Внутри

ОРУЖИЕ

Разновидностей оружия в Аркануме сотни. Надо сказать, что среди этих сотен — куча всякого бесполезного барахла, недостойного внимания настоящего Арканум-зубра. Вот краткий список самых достойных экземпляров разных видов оружия. Если увидите что-нибудь из этого у очередного Blacksmith'a, берите, не задумываясь.

Arcane Dagger

Weight: 50
D: 1-6 (+12)
FT: 1-2 (+4)
Wgt: 15
Spd: 12
Hps: 60

Лучший из всех dagger'ов — очень быстрый, впрочем не самый сильный. Хорош против всевозможных ящериц и прочих ползучих гадов.



Envenomed Sword

Weight: 80
D: 1-8
FT: 1-4
Spd: 8
Wgt: 50
Hps: 90
Min. Str: 8

Бонус: Poison Damage 10-20
Отравленный меч — мечта поэта! Эффективно действует, если надо вырезать много беззащитного народа, гнущегося сразу же от действия яда. Отлично подойдет для выполнения квеста Мин Горад по уничтожению всех поселенцев Stillwater.



Magic Sword

Weight: 150
D: 4-16 (+8)
FT: 3-11 (+8)
Wgt: 120
Spd: 8
Hps: 120
Min. Str: 15
Mana: 12

Совершенно убойный аппарат, подходящий для продвинутых mage-персонажей. Ради такого артефакта не жалко и очередного Blacksmith'a прикончить. Впрочем, для того чтобы поднять Magic Sword, нужна сила не менее 15 (!) — только для самых крутых.



• Все эти свитки были награблены у мага в Таранте. За каждый из них он просил 5500 монет! Его пришлось проучить за такую наглость



ОРУЖИЕ

Reapers Axe

Weight: 120
D: 6-12 (+10 Undead)
F: 1-3
Wgt: 120
Spd: 5
Hps: 100



Топорик для маньяков, то есть для рипперов. Чрезвычайно мощный инструмент борьбы со скелетами, зомби и прочими (см. показатель Damage). Недостаток — низкая скорость, а также чрезвычайная редкость в столичных кузницах.

Power Axe

Weight: 120
D: 5-18
FT: 3-11
Spd: 8
Wgt: 120
Hps: 100



Топор для «общего применения», без особых предпочтений. Когда выходите из подземелий, сменяйте ваш Reapers Axe на Power Axe. И не забудьте, что топор — оружие для гномов!

Magic Mace

Weight: 125
D: 2-5(+8)
FT: 2-9(+4)
Spd: 6
Wgt: 125
Hps: 110
Mana: 16



При не слишком впечатляющих характеристиках — великолепное оружие для мага. В основном Magic Mace следует использовать на персонажах-магах с невысоким показателем Strength и Health, но с большими возможностями в плане магии. Пример — Magic Mace'ом неплохо можно порешить всю семью P. Schuyler & Sons.



вы обнаружите женщину, которая окажется дочерью уже известной нам Бесси Тун, Сарой. Поговорите с ней — она сообщит вам адрес нового владельца рудника Скрытых Холмов, проживающего в Таранте. Вы также можете пообещать вернуть ей рудник.

Ну а теперь пора сделать хорошее дело. Отыщите дом Глэдис — он находится слева от солдатских барачков, во втором ряду. Женщина хочет, чтобы вы вернули ей кольцо. Она упоминает имя Арчибалда, что довольно недвусмысленно указывает на то, что кольцо как раз и находится у него. Направляйтесь в барак, в средней комнате в правом крыле комплекса зданий находится его комната. Выудить кольцо у Арчибалда возможно тремя способами. Во-первых, убить Арчибалда и снять кольцо с трупа. При этом ни в коем случае не говорите Глэдис о том, что Арчибалд мертв. Можно ограбить Арчибалда, но для этого потребуется мастерское владение этим искусством, так как кольцо наде-то на его палец. Наиболее мирный способ — после разговора с ним отправиться к его сыну, Бернарду, и, поговорив с ним, вернуться к Арчибалду и намекнуть, что Глэдис к нему неравнодушна. Тогда Арчи на радостях сам отдаст вам кольцо. Впрочем, если ваш персонаж ближе к злу, этот фокус может и не пройти.

Теперь направляйтесь в королевский замок (находится выше точки вашего приземления; его весьма трудно не заметить) и поговорите с королем — он стоит в самом конце длинного коридора, в королевской зале. Король будет весьма груб с вами, но тем не менее снизойдет до поручения задания. Речь идет о возвращении налогов, которые задолжал Дернхолму «субъект федерации» Блэкрут.

Есть три пути выполнения этого квеста: два из них связаны с путешествием непосредственно в Блэкрут. Они рассматриваются ниже. Еще один способ — ограбить самого короля и выдать награбленное в качестве налогов. Для этого нужен очень хорошо развитый навык воровства, но в любом случае красота этого решения не может не радовать. После выполнения этого квеста король, вероятно, предложит еще один — в зависимости от вашей харизмы. Квест заключается в нахождении его дочери и будет рассмотрен в главе о Кэладоне. Пока же направимся в Блэкрут собирать деньги нерадивых налогоплательщиков.

Блэкрут (1097w, 1441s)

Как всегда, первое, что стоит сделать, — узнать побольше городских слухов и новостей. Для этого направляйтесь в близ-

лежащую гостиницу, она же небольшой паб, и общайтесь со всеми присутствующими, начиная с бармена. Вы наткнетесь на неясных личностей, которые настойчиво захотят поиграть с вами во что-нибудь на деньги, например в игру, называемую «the wits». На соображение то есть. Ставки немалые — 500 монет, так что сами решайте, стоит ли рисковать. Хотя, если вам повезет, 500 монет совсем не помешают.

Поговорите с Клариссой, она попросит вернуть ей оружие, Azram Star. В качестве вознаграждения она натренирует вас до уровня ученика в throwing. Данте — маг, который может присоединиться к вашей группе при достаточных параметрах. Его вы найдете во втором баре, находящемся на мостках над водой.

Если вы хотите получить в свое распоряжение комнату в этой гостинице навсегда, направляйтесь к старичку, владеющему этой дырой (он находится в помещении, смежном с баром), и поговорите с ним. Он попросит вас вернуть шкатулку, которую чинил кузнец с соседней улицы и решил взять за починку втридорога. Возможные способы изымания шкатулки у кузнеца зависят от вашей харизмы и Persuasion, в случае наличия которых вы сумеете уговорить кузнеца вернуть шкатулку задаром либо за небольшую плату в размере 80 монет. Скажите кузнецу, что из-за этого инцидента его дела наверняка пойдут на убыль. Можно также просто убить кузнеца, либо забраться в кузницу ночью и выкрасть шкатулку.

Ну а теперь настала очередь главного квеста в Блэкруте — собирание налогов. Направляйтесь



● Подземное логово Wheel Clan, нас принимает и. о. короля Рандвер. Сам король находится где-то в глубинах гномовской канализации. При достаточной харизме можно уговорить Рандвера показать вам короткий путь

во Дворец Блэкрут, который находится на востоке (просто идите по мостовой, ведущей от места, где вы приземлились, направо). Зайдя внутрь, отыщите мэра — он находится в помещении с бильярдом. Есть два основных способа выманить у него налоги. Наиболее простой — показать ему газету и рассказать о том, как плохи дела в Дернхолме. Второй путь — выполнить задание мэра, то есть достать у воров церемониальный кинжал. Их лагерь находится западнее Блэкрута, чтобы туда добраться, вам следует дойти до поезда и далее следовать на запад.

Добравшись до воров, поговорите с ребятами — вы узнаете, что, для того чтобы вернуть кинжал, вам придется выполнить их задания. Они могут поручить вам один из двух квестов: либо достать для них сильнодействующий яд, либо найти маленькую статуэтку. Яд можно купить у Грюнвальда (живет на западе Блэкрута), если вы скажете ему, что он нужен для борьбы с крысами «размерами с орка каждая». Статуэтку можно украсть у волшебника Hedgewizard, живущего на южной периферии Блэкрута. Можно также договориться с волшебником о вашем совместном обмане воров — в этом случае он даст вам заклинание вызова бессмертных (надо сказать, не панацея) и вы должны будете порешить воров собственноручно. Вы можете также купить кинжал у воров за 300 монет либо, как следует поговорив с ними, сбросить цену до 150. Можно просто убить их всех или обокрасть главного вора (потребуется мастерское владение Pick Pocket).

Чуть восточнее замка Блэкрут, прямо на берегу стоит совершенно голый халфлинг. У него есть для вас загадка. Если вы возьметесь за разгадывание, то вот вам ответы для трех вопросов — каждый вопрос задает один из халфлингов, остальные два находятся рядом с лагерем воров. Ответы такие: «Часы», «Весна», «Огонь». В случае неправильного ответа на вас нападает толпа бессмертных. Если вы ответите правильно, вам будет подарена возможность однократно вызвать халфлинга 50-го уровня для помощи в битве. Используйте ее только в крайних случаях.

Южнее замка Блэкрут находится дом, в котором живет женщина по имени Мисс Кэмерон. Она поручит вам найти ее сына, Лайама. Попросите ее отметить на карте место, где он живет, и направляйтесь туда.

Дом Лайама (1179w, 1466s)

Направляйтесь на запад и обыщите дом Лайама. Внутри закры-



• Ore Golem в подземелье Black Mountain Clan, чертовски опасный типаж, очень мощный, к тому же своим каменистым телом портит оружие. В этой комнате не настолько много интересного, чтобы идти на такие жертвы!

• Заведеньце милейшего H.T. Parnell'a, владельца кучи дешевых подделок Аргасит-редкостей. Правда, полуорк настоящий. Более того, самый умный в мире! Умеет говорить про чай и политику



того сундука находятся ловушка и несколько других весьма полезных предметов. В ящиках вы можете обнаружить дневник Лайама. Прочитав его, выходите из дома и направляйтесь вниз по тропинке, готовясь к довольно неприятной встрече с полчищами чертовски опасных ящеров. Эти чудища могут довольно сильно подорвать здоровье вашей команды, так что будьте начеку. Чуть далее вы набредете на труп Лайама, лежащий прямо на тропинке, — осмотрите тело и прикараманьте магическую ловушку. В конце тропинки вас будут ждать еще несколько ящеров и портал, о котором Лайам писал в своем дневнике. Чтобы закрыть портал, вы должны будете использовать заклинание Disperse Magic либо ловушку, и то и дру-

гое можно найти в доме Лайама. Покончив с нечистой, возвращайтесь в Блэкрут и скажите матери Лайама, что ее сын герой, и она даст вам полезную вещь



ОРУЖИЕ

Hand Cannon

Weight:80
D:5-20
FT:1-10
Rng:12
Wgt:80
Spd:8
Hps:80



Если вам нужна максимальная огневая мощь при минимуме веса, Hand Cannon — оружие для вас. Получается путем соединения Clarington Rifle и Fine Flintlock Pistol.

Levered Machine Gun

Weight:120
D:1-15
FT:1-3
Rng:15
Spd:15
Wgt:120
Hps: 100



Неплохая «молотиловка», быстрая и довольно мощная. Минус — большой расход патронов. Но что еще можно ожидать от пулемета?

Shocking Staff

Weight:80
D:1-6
FT:1-3
Speed 8
HPs 50



Чего только не увидишь в Аркануме, ей-богу! Этот неясный предмет испускает молнии и, кстати, неплохо освещает беспросветные лабиринты. Делается из Large Capacitor и Common Staff.



ОРУЖИЕ

Fancy Pistol

Weight:80
D:2-9
FT:2-5
Spd:8
Rng:10
Hps:90



Не слишком выдающийся экземпляр оружейного дела Арканума, но при прочих равных довольно неплохое оружие для начинающих стрелков. Неплохое поражение и скорость, не слишком дорог. При этом впоследствии из него можно сделать High Velocity Pistol.

Repeater Rifle

Weight:120
D:2-10
FT:1-5
Spd:12
Rng:15
Hps:100
Min Str: 8



Совершенно убийный агрегат для настоящих профессионалов стрелкового дела. Из Repeater Rifle можно сделать кучу продвинутых пушек вроде Acid Rifle, но и сама по себе винтовка стреляет весьма мощно. Хороша против лесной и прочей живности.

Quality Revolver

Weight:70
D:3-12
FT:3-9
Spd:10
Rng:12
Hps:90



Название говорит само за себя — качественный револьвер. Очень мощный, очень легкий, хотя и не слишком расторопный. Стреляет на большое расстояние, в общем — универсальная штука на все случаи жизни.

в зависимости от наклонов вашего персонажа.

Тарант (972w, 1028s)

Город поистине огромен. Число квестов, которые вы можете здесь выполнить, гигантское. В общем, есть где разгуляться да experience point'ов набрать. Для облегчения навигации в городе наводите курсор на номера домов и названия улиц — вы будете получать информацию о месте, где находитесь.

Первое, что вам следует сделать в Таранте, — поболтать с охранниками у моста по поводу местонахождения компании P. Schuyler & Sons и подойти к женщине в пурпурном платье. Она предложит вам достать для нее могильный камень из Эльфийских Руин (711w, 1023s — это западнее Таранта; она отметит место на карте). В качестве компенсации за беспокойство вам предложат 250 монет. Соглашайтесь, но бегать за артефактом не торопитесь — этот квест будет рассмотрен мною позже.

Если вы разговаривали с Луканом Безумным на мосту в Скрытых Холмах о воровском сообществе, то на улочке рядом с домом женщины вы увидите парня, одетого в серый костюм. Поговорите с ним и попросите замолвить за вас словечко для того, чтобы вступить в воровское сообщество. Он даст адрес Тадеуса, начальника местной воровской организации Таранта.

Когда вы отыщете Тадеуса, он поручит вам достать карту канализационной системы, которая находится в министерстве водоснабжения. Отправляйтесь туда и поговорите с парнем, сидящим там, а затем вытащите из его кармана ключ. Откройте им дверь в восточной части здания, взломайте сейф и возьмите карту. Перед тем как отдать Тадеусу, прочитайте ее.

● Каждому Arcanum-апологету данный художественный опус должен явиться не менее полсотни раз, прежде чем суть происходящего начнет более-менее проясняться. Да, госпо-да, это смерть!



● Затонувшее судно, в котором находятся останки дочери короля Денхолма. Господь упокой ее душу... А еще там можно найти сокровища!

беднягу ждет невеста, но он не может к ней прийти, пока не достанет кольцо, упавшее в канализацию. Помогите бедолаге — спустайтесь вниз, порешите несколько крыс и воров-конкурентов и выуживайте кольцо из маленькой комнаты на северо-западе.

Отдав кольцо и получив награду и exp. point'ы, спустайтесь в канализацию снова — идите на север, затем, увидев слева металлическую дверь, сворачивайте туда и взломайте ее, либо используйте Lock Pick. В комнате на- ходятся три механических паука — разобравшись с ними (не скажу, что это будет просто), вы получите доступ к нескольким бочкам в этой комнате, а на десерт... Поднявшись по лестнице, вы окажетесь в спальне дома Уиллоуби и сможете выгребсти внушительную кучу денег из его сундука. Не советую вам выходить на улицу через дверь — лучше ретируйтесь по канализационным путям.

Покончив со своим воровским прошлым, направляйтесь в телеграфный офис (он находится рядом с тем самым канализационным люком, в который вы полезли за кольцом) и получите там телеграмму для Вирджилла — в ней будет сказано, что он должен отыскать брата «вакима» в Стиллвотере.

После этого, прикинувшись законопослушным гражданином, направляйтесь на железнодорожную станцию и поговорите с охранником Джаредом, стоящим у восточной ее части. Если у вас все еще с собой записка с места крушения, расскажите ему о ней. Парень начнет кричать, рыдать и плакать и попросит вас отыскать специалиста по вырезке надписей на могильных камнях — он живет по ад-

лизационной системы, которая находится в министерстве водоснабжения. Отправляйтесь туда и поговорите с парнем, сидящим там, а затем вытащите из его кармана ключ. Откройте им дверь в восточной части здания, взломайте сейф и возьмите карту. Перед тем как отдать Тадеусу, прочитайте ее.

Если Тадеусу понравится ваша работа, вы получите еще три работенки: достать черепа близнецов (это будет квест Бэна из университета, см. ниже), стащить дневник Гилберта Бейтса для мистера Эпплбай и свистнуть Идол Кри. Каждое из этих поручений принесет неплохую прибыль. В том случае, если Тадеус не упомянет об этих заданиях, выполните их — вы получите деньги и записи в вашем дневнике. Самое главное, не отдавайте дневник Гилберта Бейтса никому, прежде чем разберетесь с ним сами.

Оплатив вступительный взнос за членство в ассоциации воров, вы получаете доступ ко всем специальным вещичкам, которыми владеют воры в Таранте и по всей игре. Информатор в Таранте находится на железнодорожной станции — это женщина в розовом платье. Вы можете иметь не более четырех заданий за раз. Выполнив одно, вы получите взамен другое и т.д. Украд что-либо, вы можете это продать или оставить себе.

В какой-то момент вы должны наткнуться на мужчину, стоящего рядом с канализационным люком. Поговорив с ним, вы узнаете, что



ресу: 12 East End Avenue. Поговорив с резчиком по камню, возвращайтесь к Джареду и просто передайте то, что сказал мастер.

Если вам поднадоели хорошие дела, то вот упражнение в воровстве. Отыщите особняк Мисс Гаррисбург и пообещайте отыскать ее картину. Если хотите, вы можете провести всю детективную работу от начала до конца. Первым делом достаньте список постоянных покупателей у лакея, стоящего у входа в джентльменский клуб, и прочтите его. Спросите лакея, кто такой Лорри Лаймс. Теперь направляйтесь в Регистрационную палату Таранта и отыщите там адрес склада Лорри Лаймса. Можно выяснить адрес иначе: поговорите с эльфом в сером плаще и возьмите сообщение — эльф попросит вас не читать его. Прочтите — в нем написан адрес склада. Придя туда, вам придется хорошенько подражаться. Если вы не хотите воевать, доставьте сообщение куда надо и вытащите из кармана адресата паспорт. Взяв паспорт, узнайте в Регистрационной палате адрес склада. Возможно также узнать адрес у гадалки. Ну а если вам не хочется заниматься всей этой ерундой, просто направляйтесь по адресу: 57 Milligun Bone Alley. Внутри вы обнаружите охранника — вытащите у него ключ либо просто убейте. Картина находится в сундуке в маленькой комнате. Взяв ее, возвращайтесь за своей наградой.

Во время ваших поисков вы наткнетесь на двух так называемых «гадалок», из которых одна действительно умеет гадать — это мадам Туссад. Отыщите вторую и получите у нее задание по доставке кристального шара. Посетив мадам Туссад, возьмите у нее шар, возвращайтесь к лже-гадалке, заберите вознаграждение и покончите с ведьмой. Возвратившись к Туссад, вы можете получить информацию о местоположении картины Мисс Гаррисбург. Плюс ко всему вы получите благословение от Туссад (+1 харизма). Убийство же гадалки испошлет на вас проклятие, что плохо даже для отрицательных персонажей.

Есть еще доброе дельце: у входа в одно из зданий вы можете наткнуться на мистера Плужа, который попросит избавить его склад от крыс. В награду вы сможете взять все, что там найдете. Проходите в маленькое здание через дворик и возьмите ключ от склада в шкафу. Внимательно обыщите склад — там есть неплохие вещицы.

Теперь рекомендую вам отыскать бордель мадам Лиль. Отличное заведение — здесь удовлетворят практически любые прихоти клиента, ну а для любителей «чего-нибудь эдакого» в одном из помещений борделя вас ждет настоящая овца. Но дело не только в овце: у мадам Лиль есть для вас четыре квеста, за выполнение каждого из которых вы получаете бесплатное обслуживание одной из девушек (включая овцу), либо его денежный эквивалент. Что касается нас, а не нашего героя, то проку с этого — дополнительные exp. point'ы и интересные задания. Первое задание — вернуть мисс Лиль ожерелье, которое одна из девушек по неосмотрительности оста-

● *Идеальный способ превратить своего персонажа в исчадие ада и воплощение зла: начисто вырезать все бары и гостиницы, которые попадают на пути*



вила у клиента. Направляйтесь в дом Мурланда — там вы обнаружите, что ожерелье перехватила служанка. Можно либо расплатиться с ней, либо осыпать комплиментами и предложить ей работу у мадам Лиль. На радостях девушка отдаст вам ожерелье просто так.

Следующее задание — вытрясти 400 монет из мистера Лэнгли, лакея маленькой гостиницы. Он скажет, что таких денег у него нет, и отдаст вам 200, а за остальные предложит прийти через пять дней. Именно это вам и стоит сделать — прийти к нему через пять дней (можете поспать, например).

Третье задание — доставить посылку миссис Холстер — лишено всяких хитростей и головоломок.

Ну а последним заданием для вас станет доставка медальона красоты, который предположительно находится в тарантской канализации. То, что он там действительно находится, — большой вопрос. Этот медальон может быть также в Волчьей пещере или Подземелье драконьего озера (993w, 790s). Кроме того этот медальон есть у женщины



Сержантские советы

Зачем тратить деньги на покупку оружия и заклинаний? Если вы и ваша команда уже достигли 15–20 уровня, вы можете забыть о тратах на такие мелочи. Тем более что любое приличное заклинание стоит 5000 монет! Это настоящий грабёж. Потому предлагаю другой метод добычи нужных вещей. Как только вы более-менее разобрались с квестами в одном из крупных городов и возвращаться туда собираетесь только по специальной надобности, направляйтесь в кузницу или Magic Shop и просто-напросто убивайте владельца. Затем взымавайте сундуки, берите деньги и совершенно бесплатно собирайте все, что вам предлагали купить. И быстро сматывайтесь из города, потому как в большинстве городов (исключая самые крупные, вроде Таранта) на вас начнут нападать стражники и полиция да и репутация не вырастет.

● *Все, что осталось от города Вендигрота на поверхности. Жутковатые металлические конструкции, тысячетонный песок, в общем, уныние...*





● Легендарные дернхолмские The Pits, самая большая тюрьма Арканума. Вам придется очень хорошо попросить охранников, чтобы вас туда... эм... пустили. Вернее, спустили

Сержантские советы

Есть еще один хороший способ экономить деньги. Если у вас мало-мальски развит навык Pick Pocket, после каждой покупки в магазине просто грабьте владельца с помощью Pick Pocket, тем самым вынимая из его кармана деньги, которые вы ему только что заплатили. Затем покупайте на эти же деньги еще что-нибудь, вынимайте и так далее...

● Кто этот невзрачный монах в синей рясе? Это же сам Насрудин! Великий бог, которому поклоняется пол-Арканума! Он встретит вас словами: «Какого черта вы здесь делаете, вшивые туристы?!»



ружите записку с еще одной локцией.

В Таранте есть место, специально предназначенное для добычи exp. point'ов: оно называется the boil, самое «кипучее» место города. The boil находится западнее того пункта, где вы «приземляетесь» по прибытию в Тарант. Первым делом в boil'e вы наткнетесь на двух гангстеров, которые не любят вас и сильно недолюбливают друг друга. Самое сложное в ваших взаимоотношениях со злобными гэнгста — это само по себе общение, и вам придется испробовать немало путей для разговора, прежде чем вы сможете присоединиться к одному из гангстеров и при этом не быть убитым другим. Выбрав гангстера, в качестве «проверки на вшивость» вы получите задание или два, достаточно примитивных, чтобы описывать их отдельно.

Окончательно побратавшись с преступником, вы должны будете уничтожить лидера гангстеров-конкурентов. Это вполне можно сделать через тарантскую канализационную систему: отыщите к югу от Таранта маленькое здание, в котором находится люк, ведущий под землю, — это вход в закрытые секторы канализации.

Также не помешало бы разяснить дела, касающиеся бизнеса добычи руды старушки Бесси Тун. Отыщите бизнесменов, о которых вам говорила Сара. Вы можете договориться с ними о бесплатной передаче прав на рудник (это возможно при достаточно высоком Persuasion) либо выкупить его. Можно также убить владельца и забрать документы — но, прежде чем делать это, обратите внимание на количество огров, стоящих в тени комнаты и следящих за вашими действиями. Также попробуйте ограбить бизнесмена с помощью Pick Pocket, но шансы, прямо скажем, невелики. Достав документы, вы можете вернуть их либо Саре в Дернхолм и получить в награду магическую рапиру, либо сыну Бесси в Скрытые Холмы за обещанное им вознаграждение в виде наличности.

Ну а теперь вернемся к главному сюжету игры: вы должны отыскать контуру P. Schuyler & Sons. Около входа в ее офис стоит гном по имени Магнус. Пригласите его в вашу компанию, он наверняка пригодится. Поговорив с парнем в офисе, вы узнаете, что по-человечески выяснить ничего не сможете. Поэтому убейте парня и достаньте ключ от дверей офиса.

Дальше проходите в зал и спускайтесь через люк в подземелье.

В подземелье, кроме случайных залежей сокровищ, вас ждут толпы зомби. Двигайтесь на юг, пока не отыщите еще один люк. Спустившись вниз, проходите через северные двери и разберитесь с еще одной пачкой умерших. Далее вы увидите вполне живых людей, которые, по-видимому, и являются P. Schuyler & Sons. Расправьтесь с ними, вытащите ключ и найдите всю нужную информацию в шкафу либо убедите в правильности ваших действий, а также поговорите с мертвым парнем, сидящим на стуле. А можете просто вскрыть все ящики. В любом случае вы должны достать информацию, а именно расшифровку инициалов G. B.: Gilbert Bates. Особняк, вернее, дворец Гилберта находится в восточной части Таранта.

Первым испытанием на пути к Бейтсу будут охранники — человек и полуогр. Есть три способа проникнуть внутрь: во-первых, убедить охранников, что вы — старые друзья Гилберта (увы, это легче сказать, чем сделать). Во-вторых, если вы брали квест у мистера Эпплби (поиск дневника), у вас есть ключ от кладбища, а ключ от дома лежит во втором саркофаге.

Достав его, переоденьте всю свою команду в костюмы слуг. Третий путь — отправиться на фабрику, зайти в заднюю комнату и поспать до вечера, потом еще четыре часа, затем устроить саботаж.

Пробравшись внутрь, отыщите Гилберта Бейтса и прослушайте все то, что он вам скажет, а скажет он немало. Он хочет, чтобы вы узнали, что случилось с кланом Рудника Черной Горы (Black Mountain Mine Clan). На вашей карте он отметит координаты. После этого вам надо пробраться в его комнату и украсть дневник из сундука. Будьте осторожны: если вас поймает охрана, живыми уйти вряд ли удастся.

Рудники Черной Горы (635w, 1204s)

Ничего особенного здесь нет. Рудники — это гигантский лабиринт, кишящий волками, ящерицами и, самое опасное, каменными исполинами, способными сделать из вашей команды лепешку. Ваша цель — отыскать гнома, который сообщит вам о судьбе клана.

В принципе здесь не так уж легко заблудиться, и вы без особых усилий отыщите путь к гному, но времени на это придется затратить немало. По пути вы постоянно будете наткаться на сундуки,



в которых, кроме драгоценных камней, лежат нищенские подачки в виде 20–30 монет (а иногда всего по одной... жмоты!), но благодаря изобилию врагов ваш уровень поднимется минимум на два-три пункта. Отыскав гнома, поговорите с ним, но осторожно, так как он не прочь полезть в драку. Теперь ваша цель — попасть на Остров Отчаяния (Isle of Despair). Но перед этим сбегайте в Тарант и расскажите Гилберту Бейтсу о том, что узнали. Он посоветует направиться в Эшбери (Ashbury) и поговорить с его другом, капитаном Тичем. Это единственный капитан, который согласится вас куда-либо везти. Но перед путешествием на остров следует хорошенько исследовать городок Эшбери.

Кстати, если вы собираетесь заниматься добычей благословений от богов Арканума, не забудьте прихватить в рудниках два куска лавы.

Эшбери (505w, 978s)

Первым делом следует отыскать лучшего друга человека — для этого как можно быстрее доберитесь до гостиницы. Обратите внимание на старика, пинающего собаку. Можете убить старикана, выкупить у него собаку или просто отобрать. В любом случае собака побежит за вами, добавив свою физиономию в список персонажей.

Путешествуя по городу, вы наткнетесь на человека, стоящего около входа в жилое здание. Его задание — доставить схемы разработки оружия от изобретателя. Зайдя внутрь, вас атакует чертовски опасный механический паук. Разобравшись с ним, спустайтесь вниз и следите за большой коробкой посередине. Когда вы подойдете достаточно близко, из нее выпрыгнет нечто. Разберитесь с ним и достаньте планы из сундука. Здесь же неплохо обновить свой гардероб и напялить на себя поистине убийственную броню. Впрочем, вы можете отдать ее и получить свои 200 монет.

Нахальный маг по имени Джефффри стоит около кладбищенских ворот. Он попросит вас помочь ему с выяснением загадки кладбища Эшбери. Если ваш персонаж достаточно зол, Джефффри вполне может присоединиться к вашей команде.

На кладбище — десятки зомби, причем из могилы около церкви они могут вылезать бесконечно. Зайдите в церковь и спускайтесь через люк в подземелье. Там зомби не меньше, но зато на

нижнем уровне подземелья вы найдете драгоценный камень. Если вы не отдадите его Джефффри, он атакует вас. Если отдадите, он заплатит вам обещанные 500 монет и останется в вашей команде.

Последнее испытание в Эшбери — замок на северо-востоке, доверху набитый скелетами. Их там толпы, так что из замка вы выйдете, подняв свой уровень минимум на две-три единицы. Еще вы можете найти в замке Ring of Protection, Mace of Betrayal, Dark Helm и Venomous Robes. Впрочем, большая часть этих сокровищ проклята.

Теперь пора вернуться к главному квесту игры. Уровень и опыт вашей команды должны быть уже достаточно высоки, чтобы не отвлекаться на побочные квесты и напролом ломиться к достижению главной цели. Потому более на дополнительные квесты я отвлекаться не буду. Итак, что же делать дальше?

Во-первых, отправляйтесь на пристань и разыщите капитана Тича. Он единственный, кто согласится доставить вас на Остров Отчаяния.

Остров Отчаяния (322w, 877s)

Из разговора с охранниками вы узнаете, что вам следует поговорить с Торвальдом. Чтобы добраться до него, вам нужно пройти мимо охранника Огриня Большой кулак. Вы можете использовать lockpick, подрасть с ним или попробовать убедить впустить вас.

Тут вас ждет сюрприз: поговорив с Торвальдом, вы узнаете, что клан Черной Горы никогда не бывал на острове! И теперь вы должны найти Уил-клан. Есть несколько способов прояснить ситуацию: вы можете убить Торвальда, вытащить из его сундука книгу с отмеченными координатами и схемой специальных очков, убедить его пойти с вами или отдать его очки либо просто заплатить. Очки — это специальное устройство, с помощью которого можно увидеть вход в подземелье Уил-клана (почему-то эти очки напомнили мне незабвенный Full Throttle). Если вы не можете собрать очки по схеме, вы должны будете заплатить 1000 монет в магазине Реймонда за то, что он изготовит вам новые.

Далее возвращайтесь в Эшбери и направляйтесь в Тарант, чтобы известить Бейтса о ходе дела и получить награду. После этого идите к месту, где находится Уил-клан.



• Тсен Анг, столица темных эльфов. Несколько этих самых темных растеклись красными лужами по полу — в том числе великая и ужасная Мин Горрад

• Храм Панарии в Каладоне. Надо сказать, что в таких одеяниях здесь расхаживать не принято, — монахи могут испугаться и выгнать вас и всю вашу команду вон из храма





● Эти симпатичные пальмочки прорастают только в восточном городке Эшбер, что под Вендигротскими Пустынями. Еще здесь летают светящиеся шарики, называемые «огни любви»



● Пока вы не нашли заклинные Teleport, поезда являются чуть ли не самыми удобными средствами передвижения по материке — и никаких тебе надоедливых волков да пауков по пути...



Стилвотер (1190w, 754s)

О местонахождении Квинтарры знает человек по имени Мирт. Мирт согласится отметить на вашей карте Квинтарру, если вы достанете для него шкуру Стилвотерского гиганта. В случае, если ваш персонаж эльф, проблем не будет: просто скажите Мирту, что вы эльф с другого континента, и он отметит Квинтарру на карте. А не удалось, отправляйтесь в Тарант в заведение Н.Т. Parnell'a и возьмите у него поддельную шкуру. По пути в Квинтарру вас ждет горный перевал Hardlin's Pass — зверское место с кучей неслыханных паразитов.

Квинтарра (1545w, 658s)

Логхэйр в своих речах упомянул о Серебряной леди (Silver Lady), которая сможет прояснить ситуацию и сказать, что делать дальше. Впрочем, «за здорово живешь» нас к ней не подпустят: ее дочь, Рэйвен, попросит вас избавиться от кучки землемеров, тусующихся на священном эльфийском месте, Фалькокс Эйк (Falcon's Ache). Главное условие — нельзя проливать их кровь. Вернее, нельзя нападать на них первыми. Можно вывести ребят из себя и тем самым заставить их напасть первыми, что убьет всех разом, или сказать, что вы работаете на Бейтса и что им может сильно не понравиться. В любом случае, поговорив с Серебряной леди, отправляйтесь к ее дочери, Рэйвен, за объяснениями, так как изъясняется Леди довольно туманно. Короле, план такой: попасть в деревню темных эльфов и найти там некую Мин Горад. Для этого надо отправиться в Тарант и поговорить со специалистом по темным эльфам, Ренфордом Твеллиджером.

Тарант (972w, 1028s)

Заглянув на кладбище или в регистрационную палату, вы узнаете, что Ренфорд Твеллиджер мертв. Какая неприятность! Впрочем, нам нужна-то всего информация о темных эльфах, которая хранится в книге Твеллиджера «Ужас среди темных эльфов». Ох и придется же нам с этой книгой помучиться!

Для того чтобы достать ее, направляйтесь в библиотеку Таранта. Вы можете записаться в библиотеку (всего 1500 монет — что не дешево у них в Аркануме книги), обратиться к библиотекаршу либо убить ее. В любом случае вы получите книгу под названием «Проклятие Тсен Анга», из которой узнаете, что книга Твеллиджера находится у Виктора Миска в Каладоне.

Каладон (1606w, 1828s)

Симпатичный городок этот Каладон. Тут вас ждет довольно много квестов, если вы все еще заинтересованы в наборе exp. point'ов. Также есть шанс заработать 20 000 монет за убийство короля... Но, впрочем, не это главное.

Главное — найти дом Виктора Миска. Его адрес: Грей Вулф Террас 9 (9 Gray Wolf Terrace). Поговорив с миссис Миск, вы узнаете, что мистер Миск также мертв и что он спрятал свою книгу там, где ее найдет только его папаша. Если у вас с собой лопата — хорошо, если нет — идите и купите ее, потому как нам предстоит раскопать могилу и не одну.

Сначала раскопаем могилу Виктора. Придя на кладбище, спросите у гнома-охранника, где похоронен Миск. Вирджил отойдет от вашей группы и будет стоять у могилы Лоуренса Брумонта (в регистрационной палате Таранта можно узнать, что Лоуренса Брумонта убили и что у него был брат по имени Вирджил). В могиле Миска вы найдете книгу, в которой рассказывается о том, как Насрудин уничтожил Арронакса, — это книга из магазина в Розборо. Поговорив с миссис Миск, вы получите на карте отметку с координатами Розборо.

Розборо (1750w, 1515s)

Побеседовав с владельцем гостиницы о паспорте, найденном вами на месте крушения, вы узнаете, что он фальшивый, проданный гному мистером Разиа из Каладона. Затем вы узнаете, что какие-то люди выпытали у него информацию о IFS Zephyr и ворвались на фабрику Максима, где украли летательное средство, которым дирижабль был атакован.

Добравшись до кладбища Розборо, отыщите могилу отца Миска и откопайте-таки наконец книгу «Ужас среди темных эльфов». Далее направляйтесь в Тсен Анг.

Тсен Анг (1507w, 296s)

Попав в Тсен Анг, поговорите с охранниками и спросите о местоположении Мин Горад. Чтобы попасть внутрь, вы должны надеть на шею амулет Molochan Hand. Далее отыщите Мин Горад и поговорите с ней. В этом месте игра может идти совершенно разными путями.

Вы можете перейти на ее сторону, и тогда в качестве доказательства вашей дружбы вы должны будете перебить всех обитателей Стилвотера. Вы можете поговорить с ней и выяснить нужную информацию или убить ее и прочитать записку, которая хранится

у нее, можете стащить эту записку, убедить ее, что вы наемник и ваш контракт закончен, либо, выяснив информацию, очаровать ее, что закончится процессом продолжения эльфийского рода. После всего этого вы встретите члена клана Molochan Hand.

Когда вы будете покидать Тсен Анг, Вирджил также оставит вас, сказав, что у него свои дела. Позже вы сможете найти его в комнате под Sobbing Onion в Каладоне мертвым. Воскресив его (за-

Сержантские советы

Сэйвы — главное оружие Арканума. Сохраняйтесь перед входом в каждое подземелье, перед каждой важной битвой или разговором. Унылая картинка с лопатой и кучей песка появляется в совершенно неожиданные моменты, смертоносные враги выплывают на экран незаметно и стремительно — не успеваешь даже мышкой кликнуть. К счастью, разработчики не стали ограничивать количество save-слотов в игре наперекор нынешним модным тенденциям — так что используйте эту возможность на полную катушку.

Кливание лежит в сундуке, вы получите совершенно другого Вирджила, он расскажет о своих реальных целях. В конце концов Джоаким явится перед вами и расскажет еще больше.

Если вы присоединились к Мин Горад, то должны посетить храм Панарий и поговорить с Кан Хуа. Если нет, вернитесь в Квинтарру и снова поговорите с Серебряной ледя.

Далее есть два основных пути развития сюжета: путь зла и путь добра. Я расскажу о том, как пройти игру по пути зла.

Попав в Каладон, вы встретите Элдера Джоакима. Он будет в гневе на вас и Вирджила за убийство жителей Стилвотера (напомню, путь зла — это присоединение к Мин Горад). Так как Джоаким — маг 50-го уровня, он сможет подтвердить свои аргументы. Если вы выживете, считайте себя большим счастливичиком!

Добравшись до храма Панарий, поговорите с Александром, он впустит вас и позволит поговорить с Кан Хуа. Кан Хуа расскажет историю Арронакса, вернее, его видение этой истории. Он попросит вас доставить устройство «Вендигрота». Оно находится в руинах города Вендигрота. Этот прибор был создан для борьбы с Арронаксом. В поисках его вам может помочь заключенный в Pits в Дернхолме, направляйтесь в Дернхолм и убедите стражников бросить вас туда. Парня зовут Толло Андерхилл, он даст

подробную карту Вендигрота, на которой отмечено расположение устройства. Чтобы выбраться из тюрьмы, вам придется пробиться через тоннель на запад.

Направляйтесь в лагерь темных эльфов и осмотрите труп темного эльфа — у него вы найдете книгу, в которой отмечены координаты Вендигрота.

Вендигрот — это четырехэтажное подземелье с кучей опасных механических монстров. Карта поможет вам найти устройство, затем используйте заклинание Exiting.

Вернувшись в Розборо, вы можете отдать устройство, соврать, сказав, что оно было уничтожено, либо закончить все дракой. В любом случае вы попадете в Ничто, то есть в The Void.

Ничто (координаты: нигде)

Вы должны попасть в тоннель, ведущий в «офис» Арронакса, — через полдюжины телепортеров вы найдете его.

Арронакс заключен в плен! Выясняется, что он вовсе и не главный злодей. Главный злодей — Кергхан. Вы можете помочь Арронаксу либо обойтись без него и направляться сразу к Кергхану.

Поддержка Арронакса: чтобы освободить его, вы должны убить змею. Далее Арронакс посоветует вам заручиться поддержкой остальных заключенных этого места — Горгота, Бэйна из Кри и Краки-Тура. Крака-Тур — трус, поэтому просто скажите, что у вас есть компрометирующий его дневник. Горгота присоединится к вам, если дадите ему еды. Бэйн может примкнуть к вам в зависимости от вашей харизмы. Когда вы будете идти во дворец Кергхана, стражники начнут атаковать вас.


Если вы не хотите связываться с Арронаксом, сразу направляйтесь во дворец Кергхана.

Финал

Концовка игры также зависит от того, что вы скажете Кергхану. Вы можете убедить его в том, что его планы неправильны, что довольно трудно. Тогда он позволит вам использовать устройство «Вендигрот» на нем и убить его.

Вы можете присоединиться к нему, тогда вам нужно будет убить Арронакса и всех, кто заключен вместе с ним. Покончив с ними, вы вместе с Кергханом уничтожите Арканум.

Вы можете атаковать Кергхана с помощью устройства «Вендигрот». В таком случае в зависимости от ваших реплик во время диалога могут также быть совершенно разные концовки.

Удачи! 



• Прозрачный чувачок над колодезцем — основатель Туллы, города магов. Это парень сидел там черт знает сколько лет, чтоб сообщить нам координаты города Вендигрота... Однако

• Каждый, кто идет на прием к главному магу города Туллы, должен посмотреть на эту фреску. Видимо, маг надеется на то, что кто-нибудь когда-нибудь разгадает ее значение. Советую вам не разочаровывать его

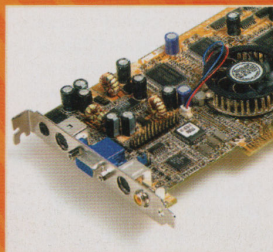


СУММА ТЕХНОЛОГИЙ

Читайте в этом выпуске:

ТЕСТ

3D-ускорители



Прошел уже почти год со времени последнего тестирования видеокарт. nVIDIA еще больше укрепила свои позиции, а ее основной конкурент 3dfx не выдержал борьбы и ушел с рынка. Тем не менее монополизм на рынке 3D-ускорителей еще не наступил. Читайте в «Тесте» этого номера сравнение видеокарт на различных чипсетах.

ТЕХНОЛОГИИ

Интернет в кармане



Продолжаем тему, начатую в предыдущем номере. Тогда мы рассказали о принципах работы мобильной связи вообще. Теперь перейдем к тому, что так сближает ее с компьютерным миром и Интернетом. WAP, WML, порталы, I-mode и знаменитый «Синий Зуб» — все это освещено в нашей статье.

НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Game Theater XP: сверхзвуковая карта



Вы никогда не задумывались, почему все происходит вот так: прибавил громкость — и шум не заставит себя ждать. Да, именно шум, ведь ничто так не раздражает, как некачественное звучание, сопровождаемое разного рода помехами. Но, как любил повторять Барон Мюнхгаузен, «безвыходных положений не бывает». Конечно, сделал потише и проблема решена. Скучно... А может, «завести на полную катушку», и «своих» еще позвать, чтобы послушали! Да, но сначала нужно поменять звуковую карточку...

НОВОСТИ

Анонсы и перспективные технологии



Сегодняшний номер выделяется разнообразными новинками от Intel и, конечно, новой линейкой графических процессоров от nVIDIA, после анонса которых чуть не каждая компания опубликовала список новых 3D-ускорителей. Отметим и ряд интересных открытий в области технологий, еще не нашедших своего применения в реальных устройствах.

Нardware. Аппаратное обеспечение. Давайте подойдем к этой теме с нетрадиционной стороны — оценим техническое обеспечение героев онлайн-игровых миров.

Пропустим MUD'ы и freeware-игры из-за отсутствия визуализации и перейдем сразу к коммерческим играм. Действие первых трех развивалось в мирах фэнтези. Типичными обитателями их были тролли, гномы, эльфы, драконы и так далее. Из интересующего нас аппаратного обеспечения героям предлагался богатый выбор разноцветных доспехов, мечей, топоров, дубин, а также магических колец, цепочек, сережек и прочих экзотических побрякушек. Для стойких духом, избравших путь чистой разрушительной магии, предлагался не меньший выбор красивых платьев, плащей, роб, накидок и шляп с встроенными магическими бонусами. Виды ведения боя существенно различались. Крепкие парни стремились быстрее добежать до врагов и искромсать их в капусту тяжелыми и острыми железками. Более хлипкие в ближнем бою маги норовили поджарить врагов издали заклинаниями или, прячась в кустах, натравить на врагов заранее вызванных демонов и монстров. Разумеется, хорошие игры давали больше вариантов поведения, плохие — меньше, но в целом даже сторонний несведущий наблюдатель по виду шмоток мог отличить воина от мага. Битвы выглядели зрелищно — прямо как в книжках.

В последние десятилетия, кроме традиционного начала сказки «Давным-давно, в далеком царстве...», все больше писателей обращаются к фразе: «В далеком будущем, после Третьей мировой войны...». Разумеется, чтобы в мире снова наступили времена героев-одиночек, необходима глобальная война или иная катастрофа... На самом деле предыстория не столь важна.

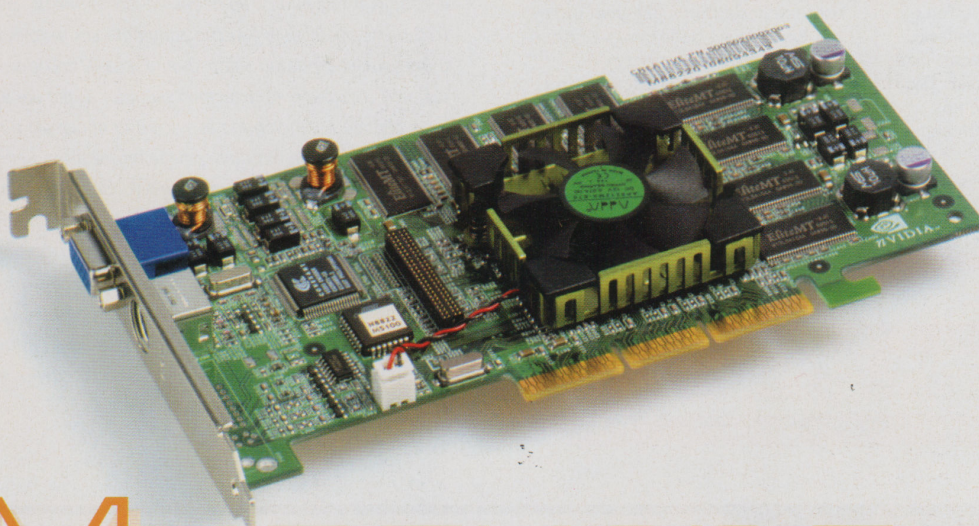
В мирах стиля CyberPunk остатки высокотехнологичного оборудования соседствуют с хорошо знакомыми нам дубинами, панцирями, ножами из миров фэнтези. Единственной онлайн-игрой в таком мире стала пока Anarchy Online. И тут обнаружился неприятный эффект. Как и в мире CyberPunk, вооруженная схватка между противниками протекает очень быстро и гораздо больше напоминает выстрел из ракетомета или BFG в упор, чем классический поединок рыцарей на мечах. Все бои, будь то истребление монстров или PvP-драка, для стороннего наблюдателя лишены малейшего разнообразия. Любой класс как солдат, так и аналога самого интеллектуального мага, большую часть времени лупит по врагам из автоматического огнестрельного оружия. Вид обмундирования и оружия героев вызывает ассоциации с солдатами из одного набора — настолько они все одинаковы. Остается надеяться, что и в HighTech-игровые миры придет красота и разнообразие. Наглядный пример того, что игровой мир будущего может быть стильным и красивым, — книжка Games Workshop «Inquisitor», лежащая передо мной на столе.

Nick A. Skokov

На производительность современного игрового компьютера оказывают влияние следующие параметры: частота и тип про-

цессора, объем оперативной памяти и тип видеокарты. Сегодня мы сравним некоторые модели видеоадаптеров, а в одном из

ближайших следующих номеров расскажем о влиянии остальных параметров на скорость работы игр и других приложений.



Миллиард в секунду! Это много или мало?

Тестирование видеоадаптеров

Первые ускорители

В те далекие времена, когда первые «персоналки» существовали только в воображении инженеров, видеокарты уже вовсю работали в терминалах, подключавшихся к большому ЭВМ. Получая команды через последовательный порт, предки современных графических ускорителей рисовали на экранах так называемые примитивы — отрезки, прямоугольники, круги. Скорость работы этих устройств была невелика, так что в Quake на больших ЭВМ никто не играл. В первых персональных компьютерах видеокарты, естественно, тоже были, но то, что мы называем 3D-ускорителями, появилось сравнительно недавно — всего несколько лет назад. Одним из первых работоспособных устройств была плата Voodoo1 компании 3dfx, представленная на вы-

ставках E3 и ECTS в 1996 году. Конечно, другие компании тоже выпускали видеоадаптеры, претендовавшие на гордое звание 3D-ускорителей, но именно Voodoo1 стала первой платой, обеспечивавшей впечатляющее (по тем временам) качество графики. Одновременно с Voodoo свет увидела небезызвестная Ларочка Крофт — игра Tomb Raider, показанная широкой публике, утилизировавшая возможности новой железки. Разработчики Tomb Raider рискнули сделать игру именно под ускоритель Voodoo, рискнули и выиграли. Почему? Да потому, что прочие игры того времени, в лучшем случае частично поддерживающие функции 3D, на обычных «плоских» видеокартах сильно тормозили или вообще отказывались работать. Результат известен: Tomb Raider и 3dfx Voodoo1 сторицей

оправдали надежды разработчиков и весьма успешно продавались долгое время.

3dfx — первенец эпохи

3dfx Voodoo1 не был полноценной видеокартой. Это был 3D-ускоритель, который для нормальной работы требовал наличия стандартного видеоадаптера, к которому подключался специальным кабелем. Сигнал с выхода видеоадаптера подавался на ускоритель, а уже с его выхода шел на монитор. Когда 3D-ускоритель не использовался, сигнал проходил через него без обработки (этот режим назывался pass-through). В момент переключения игры в режим 3D изображение отключалось, и на вход монитора начинало поступать «трехмерное» изображение с Voodoo. Такая схема,



ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Правда ли, что если на видеокарте не написано: «GeForce», то она поддельная?

GeForce — это лишь семейство видеопроцессоров производства nVIDIA. Несмотря на то что видеокарты на базе чипов GeForce сейчас занимают существенную долю рынка, в продаже встречается и множество других плат. Так что мнение относительно мощностей компании nVIDIA несколько преувеличено — ей пока принадлежит далеко не весь рынок.



к сожалению, снижала качество обычного видеосигнала: картинка становилась чуть менее четкой. Из-за этого специалисты, профессионально работающие с графикой, Voodoo1 не любили.

Следующий видеоадаптер компании 3dfx назывался Voodoo2. Он был сделан по тому же принципу, но уже не имел той популярности, что Voodoo1. Дело в том, что на рынке к тому времени уже появились 3D-ускорители, способные работать «в одиночестве», а второй «вуду» по-прежнему нуждался в наличии обычного видеоадаптера. Чем же был интересен Voodoo2?

В первую очередь тем, что позволял вдвое увеличить производительность графической подсистемы. Для этого нужно было просто установить рядом две одинаковые карты. Видеопроцессоры

Война стандартов

С появлением первых 3D-ускорителей возник вопрос о создании универсального интерфейса для программирования и использования этих карт. Компания Microsoft выпустила расширение Direct3D (D3D) своей библиотеки DirectX. К сожалению, стремление сделать универсальный продукт, охватить все особенности видеопроцессоров того времени подвело разработчиков и продукт получился не очень качественным. В первых версиях D3D интерфейс был ужасно запутанным, множество медленных и ненужных функций затрудняли жизнь программистам не меньше, чем изрядное количество ошибок. В то же время 3dfx вместе с серией карт Voodoo выпустила простую и понятную библиотеку Glide. Этот интерфейс тоже имел недостаток: он поддерживался только картами Voodoo и не являлся открытым, но все преимущества аппаратного ускорения были налицо. Сначала программисты писали и отлаживали коды под Glide, а затем к готовой игре «прикручивался» D3D. Но время шло, и постепенно Glide себя исчерпал. Разработчики обратили внимание на открытый и хорошо отлаженный интерфейс OpenGL. Компания 3dfx была вынуждена уйти со сцены, пальма первенства перешла в руки Direct3D и OpenGL.

Tomb Raider и 3dfx Voodoo1 сторицей оправдали

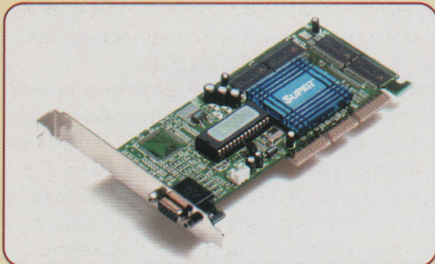
надежды разработчиков и весьма

успешно продавались долгое время.

Тестируем...

Видеоадаптеры

Super Grace TNT2 M64

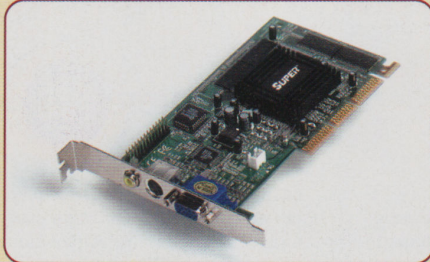


Это одна из самых дешевых на сегодняшнем рынке видеокарт со встроенным 3D-ускорителем. В свое время ускорители на базе TNT2 были одними из лучших и пользовались большой популярностью. Сегодня этот видеоадаптер неконкурентоспособен из-за неважной производительности. Обладая неплохим качеством изображения, он демонстрирует сравнительно низкие показатели в современных играх, видимо, из-за укороченной 64-битной шины данных. Тем не менее низкая цена этого устройства оправдывает покупку. Особенно если необходима видеокарта, обеспечивающая неплохое качество картинки и приемлемое быстродействие в нетребовательных играх.

Super Grace GeForce2 MX 200

Эта видеокарта открывает семейство протестированных нами ускорителей на базе

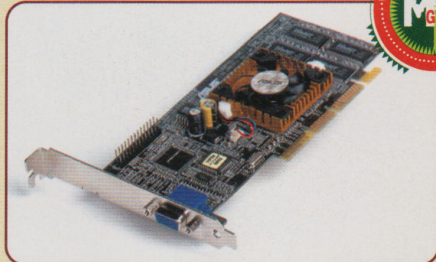
чипов GeForce компании nVIDIA. Все видеопроцессоры GeForce объединяет наличие аппаратного блока T&L, и MX 200 — наиболее дешевое решение в этом семействе. Как обычно, дешевизна достигается за счет сужения шины памяти до 64 бит. Кроме того, у процессора MX 200 — два конвейера вместо



четырех, имеющихся в полных картах GeForce. Этот ускоритель обеспечивает хорошую производительность, обгоняя большинство карт других фирм, но уступает чуть более дорогому устройству от ASUS.

ASUS V7100 Pro

Удачное сочетание: самая производительная модификация дешевого GeForce2 MX 400 плюс талант разработчиков ASUS. В результате видим весьма скоростную карту с отличным показателем «цена/качество». Словно подчеркивая производительность V7100 Pro, изгото-



витель прямо на упаковочной коробке пишет о применении быстродействующих микросхем видеопамати! В комплекте покупатель также обнаружит пять компакт-дисков с драйверами, программным DVD-проигрывателем и тремя играми. Кстати, в их число входит знаменитая «Мессия» от Shiny и Interplay.

Leadtek WinFast GeForce2 Pro

Внешний вид этой видеокарты на GeForce2 Pro привлекает в первую очередь оригинальным дизайном вентилятора. В отличие от традиционной схемы, когда крыльчатка располагается непосредственно над радиатором и гонит воздух вниз, в этой модели радиатор обдувается сбоку за счет специальных направляющих, концентрирующих поток воздуха в требуемой области. Видеокарта на процессоре GeForce2 Pro показала в нашем тесте неплохие результаты, но отстала от обеих карт ASUS. Воз-



обоих «вуду» рассчитывали изображение чересстрочно, строчку — первый, следующую — второй. И время, потребное на генерацию кадра, уменьшалось ровно вдвое. Позднее эта идея получила развитие в серии процессоров VSA100.

Потом 3dfx все же выпустила полноценный графический ускоритель — Voodoo3, который пользовался успехом и оставался конкурентоспособным в течение долгого времени. Несмотря на то что карта не поддерживала 32-битный цвет, она обладала от-

личными скоростными показателями. Однако появление новой технологии T&L, заметно увеличивающей качество рендеринга, означало закат 3dfx. Компания просто не смогла вовремя отследить рыночные тенденции. Так что сейчас на рынке графических

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Все современные видеокарты позволяют использовать телевизор вместо монитора, так?

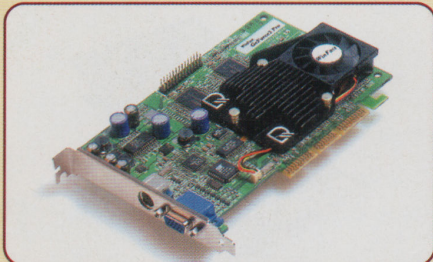
Использование телевизора в дополнение к монитору, например для просмотра записанных на компьютере фильмов, вполне реально, и такой возможностью, хотя и не в обязательном порядке, обладают многие современные видеокарты. Чаще других такие функции встречаются у карт верхнего ценового диапазона и у продукции компании ATI. Отметим, что ТВ-выход лишь незначительно удорожает устройство.

Как основное устройство отображения информации телевизор, конечно, не может заменить монитор: последний дает лучшее качество изображения. Единственные компьютеры, ориентированные на работу с ТВ, — это игровые приставки.



Технические характеристики

Модель	Марка	Набор микросхем	Время доступа, нс		Вентилятор		Цена, \$
			ОЗУ	Раднатор			
TNT2 M64	Super Grace	TNT2 M64	32	7	+	-	32
GeForce2 MX 200	Super Grace	GeForce2 MX 200	32	7	+	-	60
V7100 Pro	ASUS	GeForce2 MX 400	32	4,5	+	-	82
WinFast GeForce2 Pro	Leadtek	GeForce2 Pro	32	5	+	+	85
V7700 Deluxe	ASUS	GeForce2 GTS	32	6	+	+	150
Creative GeForce3	Creative	GeForce3	64	3,8	+	+	390
V8200 Deluxe	ASUS	GeForce3	64	3,8	+	+	350
Fury Pro	ATI	Rage 128	32	7	+	-	67
3DXpert 2000	ATI	Rage 128	32	6	+	-	45
Videologic Vivid! XS	VideoLogic	Power VR	32	5	+	+	75
Voodoo5 5500	3dfx	VSA-100	64	6	+	+	95
Radeon DDR	ATI	Radeon	64	6	+	+	150
G450+ Dual Head	Matrox	G450	64	5,5	+	-	92
G400	Matrox	G400	16	6	+	-	47



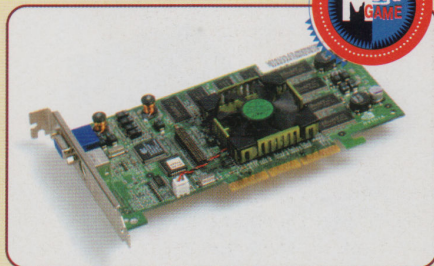
можно, причина этому — более медленная видеопамять.

ASUS V7700 Deluxe

Похоже, что нестандартная форма вентилятора или оригинальный цвет платы — чуть ли не основные отличия видеоадаптеров друг от друга. На данную модель ASUS поставила круглый радиатор с высокой частотой вращения и, следовательно, с очень хо-

рошим охлаждением процессора. Видеокарта на процессоре GeForce2 GTS показала отличные результаты, обогнав даже самые быстрые ускорители на базе GeForce3 в тесте OpenGL на минимальном разрешении. Правда, в Direct3D-приложении она на два порядка отстала от последнего детища компании nVIDIA (как, впрочем, и многие другие карты).

Creative GeForce3

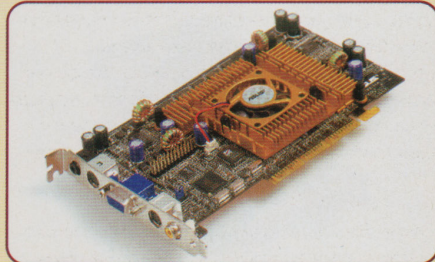
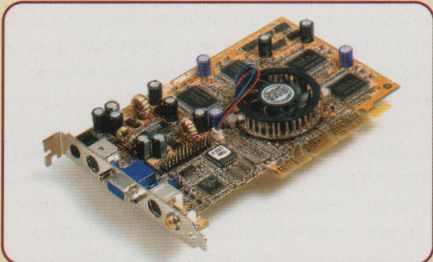


Компания Creative традиционно делает очень неплохие 3D-ускорители. Ее видеокарты на процессорах GeForce2 GTS и MX заняли самые высокие места в предыдущих тестах. На этот раз Creative вновь не обманула наших ожиданий — карта на базе GeForce3 оказалась самой быстрой, обогнав по производительности конкурента от ASUS в обоих тестах, во всех разрешениях. Помимо

быстродействия, в числе существенных преимуществ этого ускорителя — отличное качество картинки и большое количество новых возможностей, повышающих реалистичность изображения за счет мелких деталей. Creative GeForce3 заслуженно получает значок «Выбор редакции». Единственным недостатком этой видеокарты является ее цена — отнюдь не самая доступная. Заплатить за ускоритель почти \$400 может позволить себе далеко не каждый пользователь.

ASUS V8200 Deluxe

Дизайн видеоадаптера с большим светло-желтым вентилятором и дополнительными радиаторами на микросхемах памяти обращает на себя внимание с первого взгляда. Кстати, охлаждающие элементы обладают достаточно удобными креплениями, при необходимости их легко демонтировать. Зачем? Скажем, нужно





ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

Сколько памяти должно быть на видеокарте?

Для работы современных игр обычно требуется не менее 16 Мбайт. При покупке новой видеокарты желательно выбирать модели с 64 Мбайт, хотя из соображений экономии можно ограничиться и вдвое меньшим объемом. Для хозяев особо толстых кошельков отметим, что видеокарт с памятью более 128 Мбайт пока не замечено.

В целом больший объем видеопамяти, как и оперативной памяти, никогда не помешает — программа всегда найдет, что там разместить. Так что при замене видеокарты на точно такую же, но с большим объемом ОЗУ стоит ожидать небольшого прироста производительности. Кстати, на производительность системы в первую очередь влияет время доступа к памяти.



ускорителей уже другой монополист — компания nVIDIA.

Эволюция графических процессоров

При использовании графических ускорителей первых двух поколений до 80% процессорного времени расходовалось на обработку процедур формирования и вывода трехмерного изображения. Так что для расчета логики игрового мира оставалось менее 20%. Все хотели делать игры с красивой графикой, но игры эти постепенно «тупели», ведь для высокого AI процессору нужно как следует потрудиться. Тестирования показывали, что большую часть времени процессор тратит на расчет освещенности, на изменение координат треугольников и векторов. Напрашивалось решение — освободить ЦПУ от этой работы, переложив ее на специализированный вычислитель, расположенный на видеокарте. Так удалось не только существенно разгрузить центральный процессор компьютера, но и повысить общую производительность сис-

темы, ведь специально спроектированный вычислитель будет выполнять те же операции быстрее. Первой эту идею реализовала на практике компания nVIDIA, создав революционное решение — видеопроцессор GeForce256.

T&L

Столь модная в последние два года аббревиатура T&L (Transformation Clipping & Lighting) переводится как «трансформация, экранирование и освещение». В применении к 3D-ускори-

В настоящее время наиболее быстрым стандартным

интерфейсом для видеокарты является AGP 4x,

обеспечивающий скорость до 640 Мбайт/с.

Платы на базе GeForce256 в демонстрационных тестах показывали невиданные по тем временам результаты, заметно увеличивая количество треугольников в игровом кадре. Стало появляться все больше игр, по полной программе задействующих возможности новейших видеокарт с блоком T&L. Благодаря наличию в Direct3D программной эмуляции большинства аппаратных функций ускорителя, программы могли обходиться и без блока T&L, но в этом случае они работали гораздо медленнее.

телям наличие T&L означает, что видеокарта сама выполняет ряд ресурсоемких операций, разгружая центральный процессор. Остановимся на этом моменте подробнее.

Трансформация — это пересчет координат треугольников, из которых составлена вся картинка, из одной системы координат в другую. Изначально программа представляет кадр изображения как набор треугольников с текстурами, заданными источниками света и известным положением камеры. Вся сцена

Тестируем...

Видеоадаптеры

очистить плату от пыли или рассмотреть маркировку производителя. ASUS V8200 Deluxe — это вторая участвующая в нашем тесте видеокарта на базе самого быстрого процессора GeForce3. Несмотря на то что ускоритель от Creative обогнал ее во всех тестах, отставание V8200 было несущественным. Если прежний разрыв в ценах сохранится, то покупка ASUS выйдет более разумной — при потере не более 2% производительности вы экономите порядка \$40.

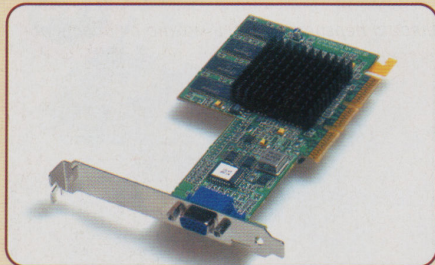
ATI Fury Pro

Этот 3D-ускоритель на базе процессора Rage 128 является недорогим решением и вполне подойдет для офисного компьютера. Показывает производительность на уровне недорогих плат без аппаратного T&L. Дополнительными достоинствами видео-

карт от ATI традиционно считаются наличие видеовхода и выхода, а также соответствующего программного обеспечения.

ATI 3Dxpert 2000

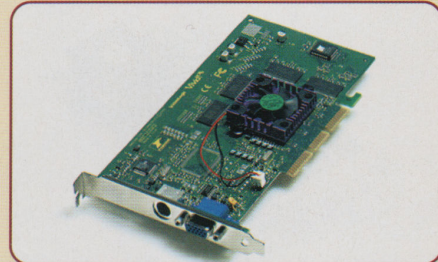
Немного более продуктивная версия все на том же Rage 128. Правда, она гораздо популярнее, стоит дешевле Fury Pro и примерно на 30% обгоняет в тестах на производительность предыдущий ускоритель от ATI. С помощью опций драйвера можно значительно



оптимизировать качество изображения (которое, кстати, достойно похвалы).

Videologic Vivid! XS

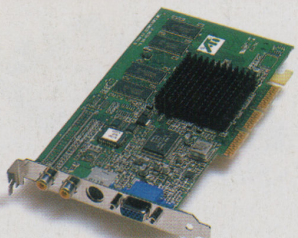
Этот 3D-ускоритель построен на чипе KyroII от компании ST Microelectronics, который имеет отличную от большинства моделей архитектуру и принципы рендеринга. Предыдущие чипы серии PowerVR, надо заметить, показывали



посредственные результаты. Новый процессор KyroII считается достаточно перспективной моделью для бюджетного сегмента рынка, но пока цена на него несколько завышена. Несмотря на то что в целом эту карту очень быстрой не назовешь, Vivid! отлично работает в режимах Open GL. На что и советуем обратить внимание любителям Quake, испытывающим недостаток в средствах.

Voodoo5 5500

Монстровых размеров видеоплата с дизайном времен VESA Local Bus, когда всякий «уважающий себя» ускоритель едва ли не полностью занимал место в корпусе форм-фактора AT, упираясь в ограничитель на передней панели. На плате расположены два процессора VSA-100 с вентиляторами и стабилизатор питания с разъемом для подключения кабеля от блока питания. В связи с закрытием выпускающей видеокарты





привязывается к мировой системе координат (то есть к осям X, Y, Z, пересекающимся в некой точке пространства). Задача трансформационного блока ускорителя — пересчитать положения всех объектов в координаты относительно камеры, а затем перевести сцену в плоскость экрана.

Следующее действие — экранирование: удаляются треугольники, не попавшие в кадр камеры. Последний шаг — освещение (самый сложный). Дело в том, что освещенность вершин треугольников приходится вычислять для всех источников света, причем для каждой точки надо отдельно учи-

тывать две составляющие светового потока: зеркальную, которая дает четкое отражение (блики и т. п.), и диффузную, отвечающую за рассеянный свет. Затем рассчитываются все точки треугольника. Тут можно идти двумя путями: либо применить метод интерполяции, используя в качестве базовых

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Мне предлагали купить «быструю» видеокарту с интерфейсом PCI. Бывает ли такое или меня обманывали?

В настоящее время наиболее быстрым стандартным интерфейсом для видеокарты является AGP 4x, обеспечивающий скорость до 640 Мбайт/с. Скорость передачи данных по PCI — 133 Мбайт/с. Так что потенциально PCI-карта, конечно, медленнее. Из 3D-ускорителей в исполнении PCI известны только карты из серии Voodoo3 и выше; также была неподтвержденная информация о существовании GeForce2 MX PCI.

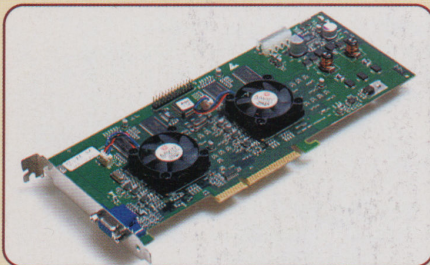
На моей видеокарте нет вентилятора. Это что, бракованная карта? Она не сгорит от перегрева?

Современные видеопроцессоры действительно зачастую соперничают по тепловыделению



Характеристики графических наборов микросхем

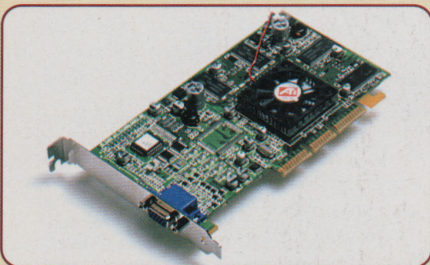
Модель	nVIDIA GeForce2 MX 200		nVIDIA GeForce2 MX 400		nVIDIA GeForce2 GTS		nVIDIA GeForce3		3dfx VSA-100		Matrox G400	
	nVIDIA GeForce2 MX 200		nVIDIA GeForce2 MX 400		nVIDIA GeForce2 GTS		nVIDIA GeForce3		3dfx VSA-100		Matrox G400	
	nVIDIA GeForce2 MX 200		nVIDIA GeForce2 MX 400		nVIDIA GeForce2 GTS		nVIDIA GeForce3		3dfx VSA-100		Matrox G400	
	nVIDIA Riva TNT2 M64		nVIDIA GeForce2 Pro		ATI Rage 128 Pro		Videologic KyroII		ATI Radeon			
Частота чипа	125	175	175	200	200	200	140	175	166		125	
Частота памяти	150	166	166	333	333	460	160	175	166	366	166	
Ширина шины видеопамати	128	64	128	128x2	128x2	128x2	128	128	256	128x2	128	
Максимальный объем памяти	32	32	32	64	64	128	32	64	64	128	32	
Максимальная глубина цвета	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	
Число конвейеров	2	2	2	4	4	4	2	2	4	2	1	
T&L	-	+	+	+	+	+	-	-	-	+	-	
Скорость заполнения, мультитестурирование, Mpix	90	350	400	800	800	1000	140	175	333	750	125	
Полигонов, млн/с	6	20	21	25	25	31	8	9	12	30	5	



Voodoo компании 3dfx цена на эти продукты существенно упала. Так что теперь двухпроцессорную Voodoo5 5500 можно купить менее чем за \$100. Плата показала хорошие результаты в OpenGL, но в режимах D3D она отстает за счет отсутствия аппаратной поддержки T&L.

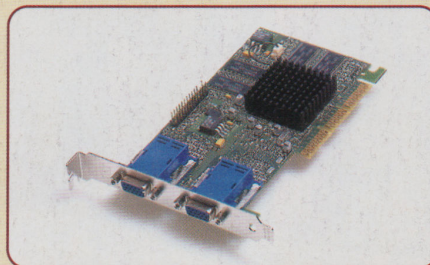
ATI Radeon DDR

Первая видеокарта от ATI с аппаратной поддержкой T&L. В отличие от основного конку-



рента — GeForce некоторые детали в Radeon реализованы иначе, что меняет общую картину производительности по ряду функций. В целом видеокарта показывает очень хорошие результаты, обгоняет даже GeForce2 GTS (немного в OpenGL, больше в D3D), отставая лишь от GeForce3. Цена на видеокарту явно завышена — не имеет особого смысла за \$150 покупать Radeon, если можно за \$100 купить GeForce2 GTS (от известного, заметим, производителя). Тем не менее новый видеопроцессор ATI Radeon выглядит перспективно, и можно ожидать появления других построенных на его базе видеокарт.

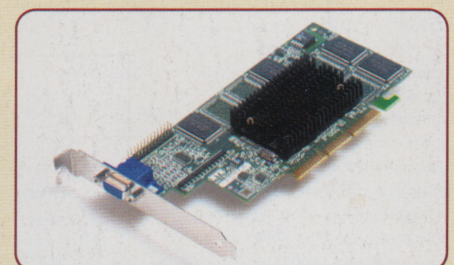
Matrox G450+ Dualhead



Видеокарты от Matrox традиционно славятся очень высоким качеством 2D-картинки, а также разными дополнительными «наво-

ротами», например поддержкой двух мониторов. К сожалению, еще со времен Matrox G200 производительность подобных карт в 3D-приложениях невысока, а наличие оригинальных функций не дает ее реального прироста в игровых тестах. Из-за проблем в драйверах, связанных с неправильной поддержкой OpenGL, нам даже не удалось запустить тест Quake III.

Matrox G400



Эта видеокарта является хорошим выбором для тех, кого интересует высокое качество 2D-изображения. Кроме того, подобная разновидность платы Matrox за счет отсутствия технологии dualhead показала несколько лучшие результаты в D3D-режиме. Возможно, это связано с тем, что для нее на сайте производителя недавно выложили более свежую версию драйверов.





ВОПРОСЫ и ОТВЕТЫ

с центральными процессорами, но это еще не значит, что все они обязательно нуждаются в принудительном охлаждении. Пока только ускорители GeForce оснащаются вентиляторами в обязательном порядке, да и то не все (кроме модификаций MX). В остальных случаях решение поставить на микросхему радиатор, вентилятор или не ставить вообще ничего принимается разработчиком. При этом обычно учитываются индивидуальные свойства теплоотдачи видеопроцессора, которые зависят от его конструкции и режимов работы.

Раньше можно было купить две одинаковые карты Voodoo и включить их в режиме SLI. Можно ли так же включить GeForce?

Архитектура карт Voodoo изначально спроектирована так, чтобы можно было соединять два процессора. Последняя модель (VSA100) позволяет задействовать до восьми процессоров. Но все это доступно исключительно для продуктов 3dfx. Процессоры компании nVIDIA не работают в параллельном режиме. Тем не менее они обладают высокой производительностью, так что в параллельном включении этих видеокарт просто нет необходимости.

Бывают видеокарты, позволяющие подключать два монитора. Можно ли с помощью них играть вдвоем на одном компьютере, например в Quake III: Arena?

Видеокарты, позволяющие подключать два монитора, действительно существуют. Пример такой карты — Matrox 450 Dualhead. Но сконструированы они лишь для расширения Рабочего стола в Windows. Такая функция в первую очередь предназначена для создания дополнительных удобств программистам и 3D-дизайнерам. При разработке 3D-моделей и сцен можно выделить один монитор для обрабатываемого изображения, а на другом расположить инструменты и дополнительные камеры. При программировании полноэкранных приложений (например, игр) один монитор отображает игровой экран, а на второй выводится текст выполняющей программы и диагностические сообщения. В любом случае такая карта не обладает двумя отдельными 3D-ускорителями, поэтому запустить две игры одновременно не получится.

точек данные по вершинам треугольника, либо провести полный расчет освещения для каждого пиксела, что дает более качественную картинку, но занимает значительно больше времени.

Кроме расчета освещенности, ускоритель производит множество других операций с треугольниками, например наложение тумана, различные виды сглаживания. Операции эти являются очень ресурсоемкими.

Тестирование

Приступая к оценке результатов тестов графических адаптеров, всегда принимайте во внимание, что наиболее дорогие и производительные ускорители рассчитаны на работу со старшими моделями центральных процессоров с частотой больше гигагерца. Только в этом случае можно получить максимальную производительность во всех режимах.

В качестве тестовой машины выступил компьютер с процессором Intel Celeron 800 МГц и ОЗУ объемом 256 Мбайт, установленными на материнской плате ASUS CUSL2-C. На сегодняшний день это вполне типичная для усредненного игрового компьютера конфигурация.

Учитывая тот факт, что большинство современных игр использует для объемной графики интерфейс DirectX, а некая незначительная, но весьма популярная на игровом рынке часть «игрушек» предпочитает OpenGL, мы решили задействовать два разных теста: Mad Onion 3D Mark 2001 для оценки производительности в D3D и Quake III: Arena Demo — для OpenGL.

Выводы

По результатам тестов звание «Лучшая покупка» получает ви-

Возможности графических наборов микросхем

nVIDIA Riva TNT2 M64. Видеопроцессор 1998 года выпуска.

Не поддерживает технологию T&L и многие современные операции над текстурами.

nVIDIA GeForce2 MX 400. Наиболее удачный современный чип, особенно если принять во внимание соотношение цена/производительность. Обладает аппаратной поддержкой T&L. Очень популярен, в частности может быть интегрирован в системные платы, включая платы ноутбуков.

nVIDIA GeForce2 MX 200. Удешевленная версия. Единственное отличие от MX 400 — укороченная 64-битная шина памяти. В результате производительность оказывается ниже, чем у MX 400.

nVIDIA GeForce2 GTS. До выхода GeForce3 этот видеопроцессор считался самым быстродействующим. На сегодняшний день его скорости с запасом хватает для любой игры. По различным оценкам, в ближайшем полугода-год он будет одним из самых популярных на рынке.

nVIDIA GeForce2 Pro. Обновленная версия GeForce 2 GTS. Существенных отличий нет, кроме разве что несколько более эффективной работы с памятью.

nVIDIA GeForce3. Самый быстрый и богатый возможностями процессор сегодняшнего рынка. Значительно опережает остальных конкурентов. Единственный недостаток — видеокарты на базе GeForce3 пока слишком дороги.

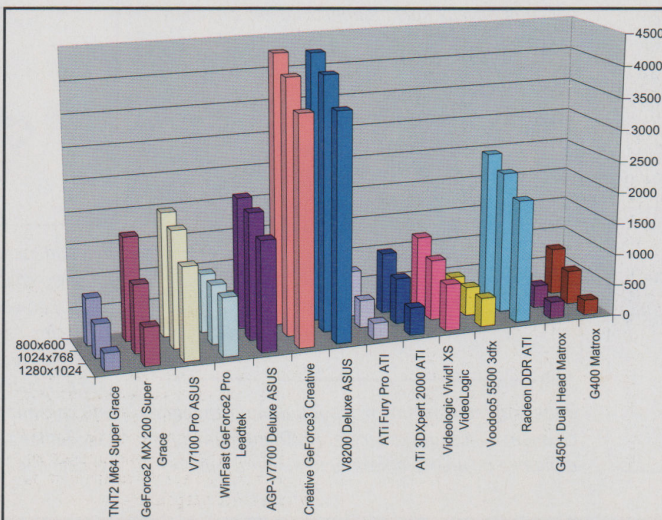
ATI Rage 128. Достаточно старый видеопроцессор с поддержкой декодирования DVD. Хороший выбор для тех, кого интересует встроенная поддержка ТВ-вход/ТВ-выход.

PowerVR KyroII. Из результатов тестов видно, что функциональность KyroII сильно зависит от конфигурации компьютера и версии установленных драйверов.

3dfx VSA-100. Бывший конкурент GeForce. Процессор с большим значением fill rate (скорость заполнения) и отсутствием T&L. Карты на нем можно рассматривать как выгодную покупку с ограниченными возможностями. Причина тому — положение дел на рынке. Ускорители на VSA100 некогда позиционировались на уровне GeForce, а теперь продается по заниженным ценам, как неперспективные.

ATI Radeon. Новый быстродействующий чип от ATI с аппаратной поддержкой T&L и богатыми возможностями по работе с текстурами. Показывает хорошие результаты в тестах, но цена построенных на его базе видеокарт пока завышена.

Matrox G400. Видеопроцессор, обеспечивающий отличное качество 2D-графики. С точки зрения ускорения трехмерных сцен остается на уровне дешевых или устаревших устройств.



На этом графике 3D-производительности в режиме DirectX видеокарты на базе GeForce3 однозначно «сделали» всех остальных более чем с двукратным перевесом! Особо отметим хорошо показавший себя процессор ATI Radeon. Плата с этим «камнем» занимает третью строчку таблицы.



Результаты тестов наглядно показывают,

что лучшим выбором для системы среднего уровня

является видеокарта на базе GeForce2 MX 400,

а самый быстрый ускоритель — GeForce3.

OpenGL

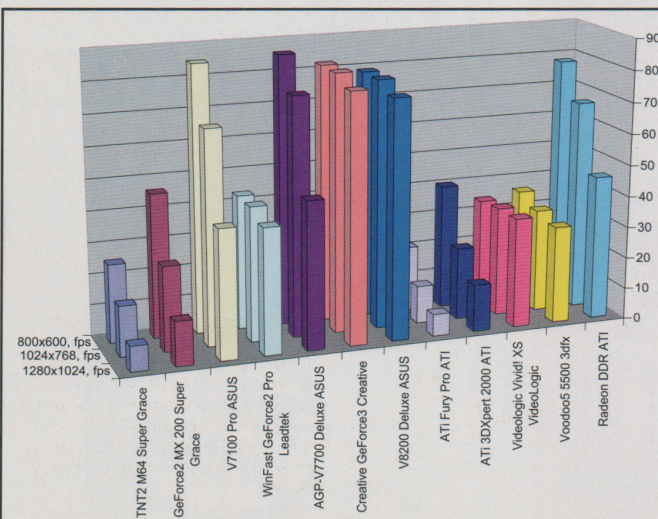
OpenGL (Open Graphics Library — открытая графическая библиотека) — совсем не новый стандарт. Библиотеки OpenGL поддерживались и поддерживаются на таких платформах, как Apple Macintosh, SUN, Silicon Graphics, не говоря уже о Windows. Благодаря хорошей совместимости, стандарт получил широкое распространение и был принят теми производителями ПО, которые изначально ориентировались на многоплатформенность. На игровом рынке это в первую очередь компания iD Software, разработчик бестселлера Quake, версии которого есть для всех вышеупомянутых платформ.

деокарта на базе процессора GeForce2 MX — ASUS V7100 Pro, а значок «Выбор редакции» (он же «выбор не жалеющего денег маньяка-игромана») получает Creative GeForce3.

Выбирая 3D-ускоритель, взвесьте все его преимущества и недостатки. Например, в TNT2 используется морально устаревший видеопроцессор, и поэтому, несмотря на хорошее соотношение цены и производительности, приобретать данную карту бессмысленно. Исключение составляет лишь тот случай, когда вам нужна реализованная любым способом поддержка видео, но и тут лучше взять системную плату с интегрированным видеоадаптером, например на чипсете i810. Результаты тестов достаточно наглядно показывают, что лучшим выбором для системы

Оценки

Модель	Марка	Интегральный показатель средней скорости	«Цена/производительность», итоговый балл
TNT2 M64	Super Grace	16	5,0
GeForce2 MX 200	Super Grace	31	5,2
V7100 Pro	ASUS	59	9,0
WinFast GeForce2 Pro	Leadtek	35	4,1
AGP-V7700 Deluxe	ASUS	64	6,1
Creative GeForce3	Creative	100	2,6
V8200 Deluxe	ASUS	98	2,8
Fury Pro	ATI	14	2,1
3DXpert 2000	ATI	24	5,3
Videologic Vivid! XS	Videologic	32	4,2
Voodoo5 5500	3dfx	24	2,5
Radeon DDR	ATI	65	4,3
G450+ Dual Head	Matrox	10	1,1
G400	Matrox	15	1,9



среднего уровня является видеокарта на базе GeForce2 MX 400. Производителя можете выбрать на свой вкус, но лучше отдать предпочтение известной фирме, например ASUS. Не следует также забывать, что при заметном изменении производительности базовой системы меняются и предпочтения для видеоадаптера. Если процессор работает на частоте менее 500 МГц, то никакой GeForce3 не поможет увидеть интерьеры Quake III гладкими и красивыми. И наоборот, для владельца двухгигагерцевого Pentium 4 и дешевая карта без T&L может стать весьма удачной покупкой. **МЭ**

Редакция выражает благодарность за предоставленное оборудование:

Представительству ATI
Представительству Creative
Компании «Мультимедиа Клуб»
Компании «Техмаркет»
Компании «Формоза»

ВОПРОСЫ И ОТВЕТЫ

Продавец на рынке сказал, что некоторые модели GeForce2 MX можно переделать в полноценный GeForce2 GTS. Так ли это?

GeForce2 MX и GTS — два различных видеопроцессора, так что никакой перепрошивкой BIOS (или иным программным способом) превратить один из них в другой невозможно. Более того, не поможет даже замена микросхемы, поскольку в этих картах по-разному организована шина памяти.

Нужно ли иметь специальный выход на ускорителе, чтобы подключить LCD-монитор?

Методика подключения да и сам разъем настольного LCD-монитора ничем не отличаются от традиционного монитора с обычным кинескопом. Правда, сам LCD-монитор — это цифровое устройство и при подключении его к видеокарте специальным кабелем (так называемым DVI) вы избежите двух ненужных преобразований сигнала — сначала из цифрового вида в аналоговый, а потом наоборот. Качество изображения при этом несколько улучшается. Но если DVI-разъема на вашей видеокарте нет — не переживайте, все прекрасно заработает и без него.

Я фанат 3dfx и планирую купить карту на чипе VSA100. Что бы вы посоветовали выбрать?

К сожалению, время 3dfx прошло. Компания прекратила свое существование, и покупать ускорители этой фирмы не очень перспективно. С другой стороны, последние видеоадаптеры этого производителя, например Voodoo5 5500, продаются сейчас по бросовым ценам — менее \$100. А эти карты позиционировались как реальный конкурент GeForce256, так что их производительность пока еще вполне на уровне. Поэтому, если не смущает отсутствие поддержки технологии T&L и возможные проблемы с драйверами, то почему бы не приобрести такую карту?

В OpenGL-тесте карты с поддержкой T&L и без таковой были более-менее в равных условиях. GeForce3 по-прежнему лидирует, но уже не столь явно и даже немного отстает в минимальном разрешении от двух ускорителей на GeForce2. Заметьте: видеокарты на процессорах KyroII и VSA100 теперь демонстрируют хорошую скорость, практически не зависящую от разрешения.

ГОТОВЫЕ РЕШЕНИЯ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ

teen



Designed for Microsoft® Windows® 2000 Professional

РЕШЕНИЯ ДЛЯ ОБРАЗОВАНИЯ НА БАЗЕ КОМПЬЮТЕРОВ TEEN

Современная, универсальная базовая модель компьютера на базе процессора от Intel® Celeron™ до Intel® Pentium® 4, оптимальным образом подходящая для решения определённого круга задач, возникающих в образовательном процессе. На основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN предлагаем вам законченные типовые решения для образования.

- КЛАСС ИНФОРМАТИКИ
- ТВОРЧЕСКАЯ СТУДИЯ
- ЕСТЕСТВЕННОНАУЧНАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

**Компьютер TEEN на базе
процессора Intel® Pentium® 4 –
центр Вашей цифровой вселенной!**

ФОРМОЗА — АВИАМОТОРНАЯ
Ст. м. «Авиамоторная»,
ул. Авиамоторная, 57
(095) 234-2164 (5 линий)

ДИЛЕРСКИЙ ОТДЕЛ:
тел. (095) 234-2165 (5 линий)



E-mail: formoza@avia.formoza.ru – коммерческие вопросы
support@avia.formoza.ru – техническая поддержка
<http://www.formoza-centre.ru>

Intel, логотип Intel Inside и Pentium – зарегистрированные товарные знаки
Intel Corporation и его филиалов в США и других странах

FORMOZA®
www.formoza.ru

Компьютеры производства компании «ФОРМОЗА-АЛЬТАИР» имеют сертификаты соответствия Госстандарта России и гигиенические заключения Госсанэпиднадзора. Система качества производства сертифицирована на соответствие требованиям стандартов ISO 9001 и ISO 9002.



Готовые решения для образования на базе компьютеров TEEN

Класс информатики

Полностью укомплектованный и готовый к работе компьютерный класс, построенный на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN. Класс комплектуется необходимым (определяется заказчиком) количеством компьютеров, периферийными устройствами, сетевым оборудованием и программным обеспечением. Поставка оборудования, его монтаж, подключение и тестирование включены в стоимость класса. Мы рекомендуем вам приобрести также небольшой сервер для создания в классе компьютерной локальной сети с архитектурой клиент/сервер.

Творческая студия

Типовое решение на основе базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, которое содержит расширенный комплект периферийных устройств и программного обеспечения. Данное решение обладает значительно большей функциональностью по сравнению с базовым комплектом. Вы сможете выполнять такие творческие задачи, как выпуск школьной стенгазеты, издание своих школьных журналов, освоите процесс компьютерного рисования и обработки

изображения, научитесь работать со звуком, сможете делать свои собственные презентации и слайд-шоу, которые при желании озвучите своими собственными звуковыми образами. Возможности здесь ограничиваются только вашей собственной фантазией.

Естественно-научная лаборатория

Типовое решение, состоящее из базовой модели компьютера образовательной серии TEEN, конструктора LEGO Dacta и необходимого программного обеспечения. Применение этого решения в школьном образовательном процессе позволит вам в простой, наглядной и увлекательной форме проводить обучение основным навыкам объектного программирования с немедленной, наглядной демонстрацией на программируемых объектах результатов работы. Из известных дополнительных устройств в комплект может быть включен микроскоп INTEL.



Интернет в кармане

Миры персональных компьютеров и мобильной телефонии стремительно сближаются благодаря их проникновению в новые отрасли, использованию общих конструктивных решений и, наконец, появившейся возможности непосредственного соединения этих устройств друг с другом. В предыдущей статье мы дали общий обзор современной сотовой связи на примере сетей стандарта GSM, а теперь расскажем о том, как мобильные телефоны проникают в традиционно «компьютерные» сферы.

Интернет на ходу

Хотя выход в Интернет с мобильного телефона из любой точки земного шара не единственное применение современных многофункциональных сотовых устройств, именно эта возможность привлекает людей. Залог такой популярности — стремительный рост Сети как вширь, так и вглубь. Общее число посетителей в недалеком будущем достигнет миллиарда человек, а основная сфера использования Интернет неуклонно смещается из информационно-развлекательной области в сугубо деловую.

Сеть стала чрезвычайно популярна не только благодаря энтузиазму пользователей, но и постоянному стремлению провайдеров расширить свою номенклатуру и охватить как можно большее количество аспектов бизнеса и быта. Однако из самой архитектуры Сети следует зависимость ресурсов от выделенных серверов, а ее посетители — от аппаратного и программного обеспечения для доступа к этим серверам. Для владельцев стационарных компьютеров и даже ноутбуков это не является проблемой, но не каждый же человек носит с собой лаптоп! Поэтому на передний план постепенно выходит необходимость создания такой глобальной системы беспроводного доступа в Интернет, которая была бы, с одной стороны, гибкой, масштабируемой и не ресурсоемкой, а с другой — достаточно мощной для оперативного обмена информацией с хостами Сети на приемлемой скорости. Наиболее практичным и экономически выгодным способом решения этого вопроса является использование имеющегося потенциала распространенных по всему миру сотовых сетей мобильной телефонии.

WAP

Стандарт WAP (Wireless Application Protocol — протокол беспроводных приложений), не будучи жестко привязанным к какой-либо аппаратной платформе, описывает основополагающие концепции доступа во Всемирную сеть всех существующих сотовых телефонов, а также и тех потенциальных продуктов, которые еще только находятся на стадии разработки. WAP впервые был анонсирован в 1997 году, когда ведущие компании-производители коммуникационного оборудования (Ericsson, Motorola, Nokia и Unwired Planet) пошли навстречу пожеланиям многомиллионной армии абонентов сотовых сетей и учредили международную организацию — WAP-Форум для разработки технической документации, которая легла бы в основу грядущего стандарта. Свидетельством глобального интереса к подобному начинанию стал лавино-

образный рост участников Форума: на сегодняшний день их насчитывается уже более ста.

Так как к тому времени Интернет уже представлял собой более чем устоявшуюся структуру, WAP-разработчики были вынуждены подстраивать свою деятельность под существующие реалии Сети. Кроме того, создаваемый протокол изначально должен был учитывать и то, что в ближайшие годы начнут появляться на свет принципиально новые устройства с недоступными ранее возможностями. Таким образом, в WAP был заложен довольно высокий уровень гибкости (хотя, как показали дальнейшие события, явно не избыточный). В результате на свет появился стандарт, базирующийся на пяти основных принципах.

Во-первых, сама модель программирования в среде WAP во многом похожа на используемую в Интернет: большинство основных идей и концепций перечисляли

в новый протокол, существенно облегчив работу как самим программистам, так и производителям оборудования, поддерживающего WAP-технологию.

Во-вторых, WAP работает с языком текста, во многом сходным с HTML. Он называется WML (Wireless Markup Language) и рассчитан на применение как раз в мобильных устройствах карманного формата с маленькими мониторами.

В-третьих, гибкость и интерактивность WAP-средствам придает применение в созданных на основе этого протокола ресурсах скриптового языка WMLScript — по аналогии с JavaScript в Интернете.

В-четвертых, в WAP реализована возможность использования мобильной телефонии (напомним, что отнюдь не все WAP-устройства должны быть сотовыми телефонами) за счет поддержки встроенного интерфейса связи с телефонными сетями и взаимодействия с их основными сервисами в режиме реального времени.

Наконец, последняя из базовых концепций стандарта — специальная оптимизация протоколов передачи данных (в первую очередь HTTP и TCP), которая была призвана учитывать особенности сеансов связи мобильных устройств — низкую пропускную способность каналов и высокие показатели задержек на них.

Хотя основная масса устройств, работающих с WAP, функционирует в GSM-сетях, довольно значительная доля WAP-пользователей имеют в своем распоряжении аппаратуру стандартов PDC, IS-95, IS-136 и т. п.

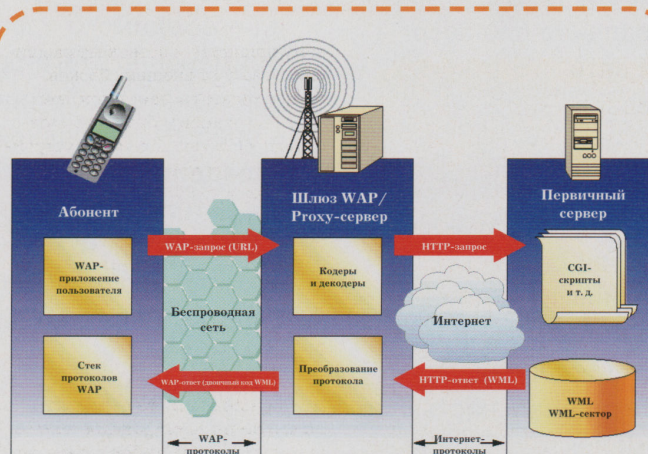


Схема действия протокола WAP включает в себя три уровня из-за необходимости трансляции передаваемой информации в двоичный код для пакетов сотовой связи

Как это работает

Опираясь на сверстанные при помощи WML документы, владельцы WAP-ресурсов Сети обеспечивают мобильному пользователю навигацию по своим серверам при помощи обычных средств сотового телефона (принимается во внимание и крохотный экранчик, и отсутствие мышки и нормальной клавиатуры). Скорость передачи данных по сотовым каналам невысока, да и пропускная способность их оставляет желать лучшего. Поэтому WML может быть представлен непосредственно в двоичном формате, идеальном для организации пакетной рассылки по цифровым сетям. Да и сама эта операция должна выполняться не информационным сервером, а специальным WAP-шлюзом.

С технической точки зрения WAP соответствует всем требованиям, предъявляемым к сетевым протоколам стандартом OSI и включает в себя пять так называемых «слоев», контролирующих передачу информации между сервером и клиентом на различных этапах.

Язык разметки Wireless Markup Language, на основе которого создаются WAP-страницы, похож на несколько усеченную версию HTML, однако имеет иное происхождение. Оба они являются подмножествами универсального средства описания XML. В отличие от HTML, главным объектом которого является документ (универсальный контейнер, содержащий в себе все прочие смысловые элементы), WML оперирует с такими условными понятиями, как колода и карта. Под картой подразумевается некий обособленный интерактивный элемент, посредством которого осуществляется контакт с пользователем; фактически карта может быть либо средством представления информации,

либо способом организации пользовательского запроса к серверу. По замыслу разработчиков, такой подход должен обеспечить абоненту достаточное количество одновременно отображаемой информации при минимизации затрат на навигацию между отдельными страницами.

Для внутренней организации WML-страниц разработчики могут применять широкий набор различных методов взаимодействия с пользователем: элементы навигации, кнопки, списки, поля ввода и другие. Кроме того, WML содержит в себе поддержку обработчиков событий, определяемых изготавителем.

В свою очередь скриптовый язык WAP WMLScript соотносится с JavaScript так же, как и WML с HTML: у обоих общий предок — язык ECMAScript. Сценарии предназначены для обогащения внутренних возможностей WML, добавления в страницы «интеллектуальности», например процедурной обработки, проведения вычислений или же проверки корректности ввода. WMLScript построен по модуль-

Безопасность и шифрование

Бизнес-информация, как правило, конфиденциальна, особенно если речь идет о банковских, торговых, биржевых операциях. С тех пор как Интернет стал полноценной средой для делового сообщества, возникла острая необходимость обезопасить себя и своих партнеров от несанкционированного доступа третьих лиц к секретным данным, а также гарантировать оригинальность совершаемых транзакций. На бытовом уровне мы сталкиваемся с такой защитой при посещении SHTML-страниц, а на более серьезном — речь идет о шифровании трафика и организации виртуальных частных сетей.

Насколько актуален вопрос конфиденциальности для пользователей мобильного Интернета? Ведь телефоны зачастую применяются для операций над своим банковским счетом или заказа товаров в виртуальных магазинах. Конечно, потенциальному хакеру намного сложнее перехватить и расшифровать пакеты данных, передаваемых по GSM-сетям, однако раз уже появились «мобильные вирусы», то и до «мобильного взлома» рукой подать. Поэтому разработчики коммуникационного оборудования наряду с операторами связи постепенно вводят в обращение средства персональной защиты, например, за счет выдачи своим абонентам аппаратно реализованных «электронных подписей».



Включив персональный компьютер и открыв на экране браузера, можно без проблем не только получить доступ к привычным для себя ресурсам, но и обнаружить какие-то новые услуги — либо при помощи поисковых серверов, либо по гиперссылкам и баннерам... да хоть через постоянно «капающую» в почтовый ящик рекламу! Даже ненаправленный серфинг вполне может принести полезные результаты. Но для мира WAP все вышесказанное, увы, недоступно. Посетитель мобильного Интернета не располагает таким ресурсом, как время. Он не может бесцельно бродить по Сети в ожидании откровения. Напротив, он твердо знает, что

Мы упомянули об основных WAP-сервисах, но на этом их список далеко не исчерпывается. Так как наиболее распространенный способ доступа в Интернет через мобильные устройства осуществляется при помощи телефонов, то неудивительно, что среди разнообразных услуг есть и непосредственно связанные с телефонией. Сюда относятся как привычные функции с новым удобным интерфейсом, так и некоторые новинки. Например, при помощи WAP-инструментов абонент может управлять потоком входящих звонков: устанавливать режим автоматической обработки (ответ, отказ, переадресация или перевод звонка на голосовую почту, то есть мобильный аналог автоответчика), участвовать в многостороннем разговоре в реальном или селекторном режиме, а также создавать свои собственные сценарии фильтрации звонков, использовать не только голосовую связь, но и, скажем, факсимильную, обмениваться контактными списками из своей телефонной книги с удаленными собеседниками и многое другое.

ному принципу и позволяет расширяться за счет внешних блоков. Во многом это связано с тем, что уже в ближайшем будущем появляющиеся новые сервисы и устройства потребуют дополнительной поддержки, а изменять для этого само ядро языка было бы слишком накладно, да и плохо бы отразилось на обратной совместимости.

Порталы в мобильное измерение

Конечно, даже при столь гибкой и продуманной системе удобство пользования «телефонным» вариантом Интернета, мягко говоря, несколько отличается от привычного. Дело даже не в том, насколько приспособлен для восприятия информации из Сети мобильный телефон или какое-либо подобное устройство. Главное — доступность сервисов.



Accompli 009 во всей красе: экран, клавиатура, антенна, и все это помещается в кармане!

«Умнофоны»

Последний шаг, отделяющий мобильные телефоны от компьютеров во всех их проявлениях, скоро будет сделан благодаря все более широкому внедрению смартфонов, что можно перевести как «умные телефоны». Этот промежуточный класс устройств не поддается пока точному описанию (помните, в свое время был спор по поводу, что считать ноутбуком, а что — лаптопом?). Функциональность, архитектура и другие особенности смартфона определяются его моделью и фирмой-производителем. Как правило, это устройство сочетает в себе мобильный телефон, карманный компьютер с нормальным монитором (не нуждающимся в половинчатых решениях типа WAP или i-mode) и клавиатурой. Впрочем, повторимся, конкретные детали сильно разнятся.

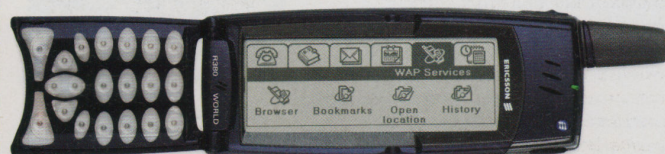
В качестве примера современного смартфона мы хотели бы привести очаровательную разработку компании Motorola — Accompli 009, который создатели гордо именуют персональным интерактивным коммуникатором а-ля «виртуальный офис». Если вы сталкивались с коммуникаторами производства Nokia, то сразу поймете, откуда у Accompli 009 «ноги растут». Однако ни о каком заимствовании, конечно же, речь не идет: рассматриваемый смартфон более чем оригинален и по дизайну, и по своим возможностям.

В режиме телефона Accompli 009 поддерживает все три диапазона частот стандарта GSM (900 МГц, 1800 МГц и 1900 МГц), а также систему GPRS. Благодаря встроенной клавиатуре и собственной операционной системе с набором приложений он не уступает в функциональности любому PDA-устройству. Венчает же все дело цветной ЖК-графический дисплей (8 бит на пиксел).

именно ему нужно (причем зачастую нужно немедленно).

Отсюда следует концепция организации WAP-сервисов и представляющих их абонентам WAP-порталов. Ни в коем случае их нельзя перегружать информацией — низкоскоростное соединение мобильной трубки не даст вовремя загрузиться чрезмерно раздутому содержанию. Вместе с тем у каждого из посетителей может быть свой собственный, зачастую уникальный набор интересующих их услуг, и появление на экране телефона заведомо ненужных «карт» будет либо просто вызывать у человека раздражение, либо заставит поменять провайдера. Самый разумный выход — персонализация пользователя, своего рода подписка на ограниченный набор сервисов.

Вообще разновидностей WAP-сервисов сегодня хватает. Среди них есть доступ к личной электронной почте, осуществление банковских операций (получение сводок по состоянию своих счетов, подготовка платежных документов или перевод денег между различными банками), чтение бизнес-информации (это и котировки с фондовых рынков или товарных бирж, курсы валют и колебания процентных ставок), стремительно развивающаяся m-commerce (по аналогии с e-commerce осуществление покупок через Интернет означает использование мобильных устройств в качестве торговых автоматов), бронирование и покупка билетов на поезда, самолеты, а также в кино и театры. А кроме того, получение прогнозов погоды, гороскопов, до-



ступ к тотализатору (да-да, при помощи телефонов уже можно делать ставки в крупных сетевых конторах, участвовать в лотереях; в последнее время, говорят, появился даже портал в онлайн-казино), активация самого настоящего чата (учитывая все недостатки телефонной клавиатуры, это очень «извращенное» удовольствие, да и крайне дорогое к тому же — тарификация-то идет по-прежнему поминутная), и даже игры!

I-MODE: ответ по-японски

Справедливости ради нельзя не упомянуть, что WAP не единственное решение для мобильного доступа в Сеть. В то время как он разрабатывается преимущественно западными компаниями, японские операторы мобильной связи и производители карманных устройств предложили всему миру свой соб-

венный стандарт, который, кстати, уже повсюду применяется в самой Японии и может похвастаться огромным количеством абонентов. Речь идет о i-mode.

Вообще-то создатель и владелец этой технологии выступает в одном лице — это корпорация NTT DoCoMo, японский лидер в сфере мобильной связи, уже давно поддерживаемый условиями регионального рынка (альтернативный стандарт связи, невозможность конкурировать с операторами GSM-сетей). В лице i-mode компания, кажется, получила-таки заветный ключик к западному рынку, если, конечно, он подойдет к тамошним замкам...

Разрабатывая собственный протокол доступа и средства адаптации Интернет-ресурсов, японцы не стали мудрствовать лукаво (или просто поскупились на качественную разработку). Технология i-mode опирается на создание и передачу на мобильные устройства клиентов



Телефоны с поддержкой японского стандарта i-mode отличаются большими экранами и возможностью работы с довольно сложной графикой



страниц, сверстанных при помощи языка SHTML (Contrast HTML, несколько урезанную версию четвертой редакции). В результате на экране появляется некое подобие привычных нам Web-сайтов. Это выглядит, конечно, намного красивее, чем условные «карты» WAP, но имеет и свои обратные стороны: i-mode плохо переносит низкую скорость передачи данных по каналу связи. Зато разрабатывать свой сервер в расчете на пользователей i-mode намного проще, чем в случае в WAP.

Изначально предполагалось, что все подписчики этой услуги будут обращаться в один-единственный портал, принадлежащий, как ни странно, той же самой NTT DoCoMo. Однако за время, прошедшее с начала эксплуатации системы (а она действует уже два с половиной года), появились и альтернативные ресурсы, причем не

только в самой Японии, но и за ее пределами. Трезво оценив ситуацию, руководство корпорации решило поддержать этот процесс и даже выступило с предложениями о сотрудничестве с рядом европейских компаний, в том числе шведских и английских, где WAP распространен особенно широко.

Может быть, i-mode и удастся потеснить WAP за счет более простого и красивого оформления своих ресурсов, однако основным препятствием этому является несовместимость телефонных аппаратов, которые поддерживают либо один стандарт, либо другой. Постепенно разработчики анонсируют свои проекты, которые будут учитывать особенности обоих протоколов, но до их массового применения еще очень далеко. Впрочем, на горизонте уже маячит третье поколение мобильных устройств связи, которые, помимо всего прочего, должны обеспечивать более высокую скорость передачи данных, а значит, у i-mode появится великолепный шанс вырваться вперед.

«Синий зуб» как символ прогресса

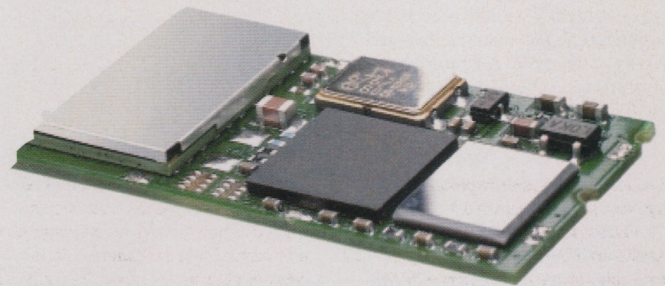
Стандарт на технологию Bluetooth еще только доводится до ума, а производители мобильных телефонов уже выразили горячее желание взять его на вооружение. Более того, такие компании, как Nokia и Siemens, сами принимали непосредственное участие в его разработке. Если вы еще не слышали об этой технологии, мы вкратце поясним, о чем идет речь. Bluetooth — самый современный стандарт беспроводной связи. Сфера его применения — непосредственное взаимодействие нескольких компонентов, в том числе и совершенно различных, например персонального

Bluetooth — довольно оригинальное название, не находите? Им технология обязана датскому королю Харальду Синезубому, который, как принято считать, объединил разделенные морем Данию и Норвегию, положив тем самым начало беспроводной связи. На самом же деле это был самый типичный средневековый варвар, подловивший норвежских князьков во время очередной междоусобицы, разогнавший их войска и поставивший управлять страной своего кума.

В отличие от легендарного покровителя, технология Bluetooth абсолютно безопасна для здоровья человека, чего нельзя сказать о самом классе мобильных телефонов. Более того, ее собираются даже применять для снятия показаний с датчиков, установленных на теле кардиологических больных, и в других отраслях медицины.

компьютера, будильника и дверного замка (если, конечно, вы найдете замок, поддерживающий Bluetooth). Главные плюсы стандарта — простота изготовления коммуникационных модулей, их крайне маленькие габариты, а также просто грошовая себестоимость. При этом представляемые на обозрение публике образцы работают с каждым разом все лучше

телефонам прилагаются внешние клавиатуры для удобства ввода SMS или данных в WAP-браузеры. Bluetooth же позволит избавиться от проводов, которые не только неудобны, но еще и выглядят неэстетично. Второе применение новой технологии — связь между мобильным устройством и персональным компьютером: для установки нового

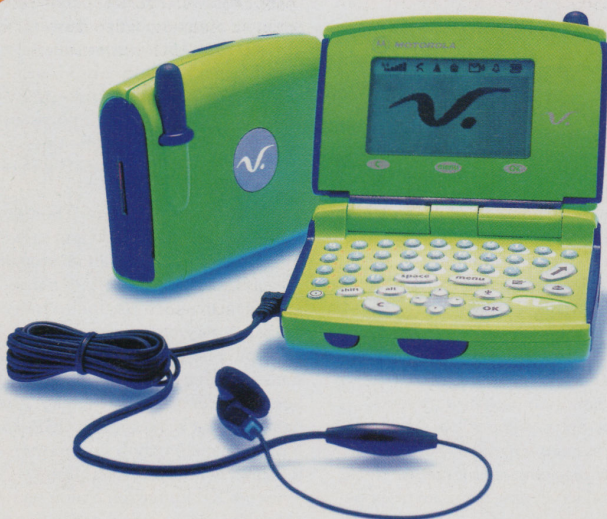


Главный козырь технологии Bluetooth — сверхкомпактность ее модулей

и надежнее, и есть предположения, что еще в этом году Bluetooth пройдет победным маршем по всему миру, отправляя на свалку тонны ставших ненужными проводов. Единственный минус стандарта — небольшая зона, в которой устройства могут устанавливать соединения между собой. Обычно она не превышает 10 м, в редких случаях достигает 100 м.

Казалось бы, ну и при чем тут мобильные телефоны? Ведь не будет же ходить абонент во время разговора исключительно вокруг антенны ретранслятора, как «лукоморский» кот вокруг дуба. Это так, однако Bluetooth позиционируется разработчиками мобильных устройств для иных целей, а именно: для связывания воедино подключаемых к телефонной трубке компонентов. Все чаще используется гарнитура hand's free — наушники с микрофоном (особенно это актуально для водителей), к некоторым

программного обеспечения, выгрузки полученной электронной почты или смены мелодии звонка. Кроме того, телефон может работать и как модем, и тут опять на выручку приходит Bluetooth. **MG**



НАВОРОТЫ, НАВОРОТЫ...

Game Theater XP: сверхзвуковая карта

Несомненно, основное назначение звуковой карты — погружать нас в миры, создаваемые авторами компьютерных игр и видеофильмов, поэтому главное — реализм, реализм и еще раз реализм. Звучание должно захватывать.



Ситуация со звуком в современных компьютерах традиционно хуже, чем с изображением. Новые видеокарты выходят ежеквартально, а новинки в сфере компьютерного аудио появляются довольно редко. К тому же геймеры недооценивают роль звука: выложив \$300 за новейший видеоакселератор, они будут долго решать, какую «звуковуху» купить — за \$20 или за \$26? Варианты за \$60 и выше уже не рассматриваются. А ведь хороший звук приносит большое удовольствие и делает погружение в игру гораздо более глубоким.

Под хорошим звуком мы подразумеваем кристально чистое, насыщенное звучание, которое дает акустическая система из шести колонок, расположенных вокруг игрока. Такая система прекрасно передает пространственную ориентацию звука. Это, кстати, не только приятно, но и полезно: услышав в стереоколонках рычание монстра, вы поймете, что он *где-то рядом*, но только хорошая 6-канальная система даст вам понять, что монстр *находится сзади справа*.

Ну а если смотреть на компьютере DVD-фильмы, то качество звуковой карты играет решающую роль, ведь шум, вносимый дешевыми усилителями и помехами от других компьютерных компонентов, будет отчетливо слышен на средней и большой громкости. Та же ситуация с воспроизведением аудио-CD и файлов MP3.

Впрочем тем, кто купит Game Theater XP, разочарование от плохого звучания не грозит. Эта карта конкурирует со знаменитым SB Live! Platinum 5.1. Кроме того, в отличие от многих других плат, с Game Theater XP изумительно легко работать.

Технические характеристики

Тип карты: PCI 2.1

Процессор сигналов: Crystal CS4630

АЦП/ЦАП: 18-битный АЦП и 20-битный ЦАП, работающие на частоте до 48 кГц

Волновой синтез: банк 8 Мбайт (GM/GS), 64 аппаратных голосов, программно имитируется неограниченное число голосов

Поддержка DLS: General Midi

Совместимость: DirectSound 3D, EAX 2.0, A3D 1.0, I3DL2, Sensaura MacroFX, MultiDrive, ZoomFX, EnvironmentFX

Разъемы на карте PCI: мини-джек Line-In, разъем DB44 к модулю расширения

Внутренние разъемы: 2 разъема MPC (CD-audio, Aux2-in)

Разъемы на модуле расширения: наушники и микрофон (джек с регулятором громкости), линейный вход (RCA), игровой порт, 4 порта USB, 6 разъемов RCA для 6-канального звучания, 2 мини-джека для фронтальных и тыловых колонок, цифровые входы и выходы S/PDIF (коаксиальный и оптический), разъем DB44

Габариты модуля: 216×155×43 мм

Длина соединительного кабеля: 2 м

Комплект поставки: карта Game Theater XP PCI и модуль расширения, кабель для подключения модуля, переходник джек/мини-джек, руководство по эксплуатации, фирменный CD

с драйверами и программами Sensaura Virtual Ear, PowerDVD, MusicMatch Jukebox, Yamaha Soft Synthesizer S-YXG50, Gameloft, Sonic Foundry ACID Xpress, Sonic Foundry SIREN Jukebox, Koolkaraoke Lite, Magix playR



Сама плата Game Theater XP очень компактна — на ней всего пара микросхем и лишь два разъема на торце. Один из них — это обычный линейный вход, а другой — широкое гнездо для кабеля, соединяющего плату с элегантно упакованной коробочкой, которая устанавливается в любом удобном для вас месте. Ее передняя и задняя панели имеют так много разъемов, что их хватит на два-три комплекта акустики.

циальные клавиатуры, заинтересуют два разъема Midi, а остальных пользователей — два USB-разъема и гнездо для подключения компьютерного кабеля.

Разделение звуковой карты и блока с разъемами повышает качество звука и делает использование Game Theater более комфортным — для подключения и отключения любых устройств не приходится протискиваться в щель между системным блоком, столешницей и стенкой комнаты. Можно поставить внешний модуль звуковой карты на системный блок или рядом с монитором — благородный вид Game Theater только украсит интерьер.

«Мозги» платы под стать внешнему виду — чип Crystal CS4630 набит технологиями обработки трехмерного звука, имеет хороший 10-полосный эквалайзер и умеет самостоятельно декодировать MP3-файлы, разгружая центральный процессор.

В комплекте с Game Theater есть несколько CD с полезными программами. Это полнофункциональная версия плеера PowerDVD, универсальный программный комплекс для обработки MP3 MusicMatch Jukebox, симпатичный аудиоплеер Magix playR, программа для караоке KoolKaraoke Lite, а также утилиты Gameloft для онлайн-игр.

Итак, Hercules Game Theater XP — прекрасное ядро для крутой аудиосистемы, которая не только захватывающе звучит, но и прекрасно выглядит. Внешний модуль заставит поудивляться ваших друзей, а подключать к нему колонки или наушники гораздо удобнее, чем к системному блоку. Добавьте сюда встроенный USB-хаб и прекрасный набор программ — и вывод ясен: Hercules Game Theater XP является одной из первых сверхзвуковых карт, достойных настоящих игроков. **MC**

КОМПЬЮТЕРЫ FORMOZA – ЭТО СЕРЬЕЗНО

Компьютер FORMOZA
на базе процессора
INTEL® PENTIUM® 4 –
*центр вашей
цифровой вселенной!*



ФОРМОЗА — АВИАМОТОРНАЯ
Ст. м. «Авиамоторная»,
ул. Авиамоторная, 57
(095) 234-2164 (5 линий)

ФОРМОЗА — БЕЛЯЕВО
Ст. м. «Беляево»,
ул. Профсоюзная, д. 98, к. 1
(095) 330-1301, 330-1312, 330-1322,
330-2434, 330-2767

ФОРМОЗА — ЛЕНИНСКИЙ ПРОСПЕКТ
Ст. м. «Ленинский Проспект»,
ул. Вавилова, д. 7
(095) 135-4229, 135-4439

ФОРМОЗА — ОРЕХОВО
Ст. м. «Домодедовская»,
ул. Генерала Белова, д. 4
(095) 390-0190, 390-4987

ФОРМОЗА — КИТАЙ-ГОРОД
Ст. м. «Китай-город»,
Б. Трехсвятительский пер., д. 2
(095) 926-2452, 728-4004



FORMOZA®
www.formoza.ru

Компьютеры производства компании «ФОРМОЗА-АЛЬТАИР» имеют сертификаты соответствия Госстандарта России и гигиенические заключения Госсанэпиднадзора. Система качества производства сертифицирована на соответствие требованиям стандартов ISO 9001 и ISO 9002.

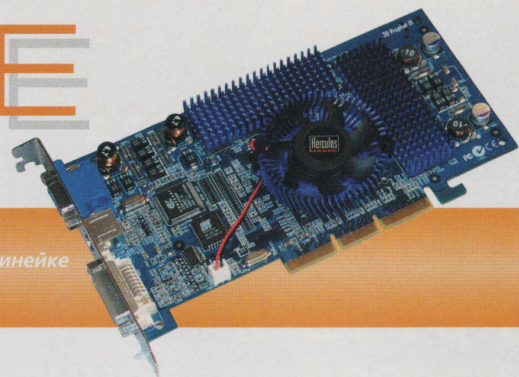


Intel, логотип Intel Inside и Pentium - зарегистрированные товарные знаки Intel Corporation и его филиалов в США и других странах



ЖЕЛЕЗНЫЕ

Сегодняшний выпуск новостей посвящен разнообразным новинкам от Intel, новой линейке графических процессоров от nVIDIA и ответным шагам со стороны компании ATI.



Новая линейка видеопроцессоров

Компания nVIDIA, мировой лидер в разработке и производстве чипов для 3D-ускорителей, анонсировала новую линейку своих продуктов под общей маркой Titanium. Теперь тремя основными чипами для видеокарт будут GeForce2 Ti с увеличенной на 15% производительностью (по сравнению с предыдущим чипом GeForce2 GTS/Pro); GeForce3 Ti 200 — удешевленная версия GeForce3, чуть отстающая от него по скорости, но обладающая новыми возможностями — 3D-текстурами и теневым буфером; а также самый быстрый на сегодняшний день видеопроцессор GeForce3 Ti 500.

Карманный компьютер дешевле \$100

Компания Palm, один из наиболее известных производителей карманных компьютеров, объявила о новом снижении цен. В результате стоимость младшей модели семейства Palm100 — чуть меньше \$100. К сожалению, более навороченные модели с цветным экраном все еще находятся на уровне дешевого настольного компьютера (\$300 и выше).



FDD «вымирают»?

Ходят слухи, что Intel собирается ускорить процесс «вымирания» гибких магнитных дисков 3,5", а также последовательных, параллельных и PS/2-портов. Методы, которыми компания собирается добиться столь радикальных перемен, пока неизвестны. Но прогнозы очевидны: по заявлению представителей Intel, уже в 2002 году более половины производителей должны будут отказаться от поддержки устаревших стандартов.

Ответ ATI

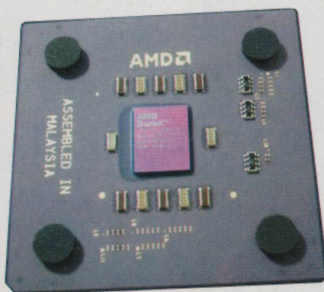
Компания ATI, один из немногих конкурентов на рынке чипов для 3D-ускорителей, в ответ на анонс серии Titanium объявила о новых моделях чипа Radeon: 7000 и 7200. Radeon 7200 — модель, обладающая



64 Мбайт SDR-памяти. Radeon 7000 оборудован 32 Мбайт DDR-памяти. Обе карты поддерживают воспроизведение DVD и имеют ТВ-выходы. В целом они представляют собой модификации уже существующей видеокарты Radeon 7500. По оценкам зарубежных тестовых лабораторий, перспективы у Radeon'ов есть. Старшая модель Radeon 8500 с 64 Мбайт DDR-памяти на борту (по сравнению с GeForce3 Ti) отстает менее чем на 10% в Quake 3: Arena и примерно на 20% в D3D-тестах. При этом видеокарта на базе чипа Radeon стоит, как минимум, на треть дешевле навороченного GeForce. Если ожидать, что к новому году цены на Radeon 8500 упадут до \$150, то данный ускоритель может оказаться лучшим выбором по соотношению «цена/производительность».

AMD выпускает новый Duron

Одновременно с анонсом нового процессора Duron 1,1 ГГц, выполненного на ядре Morgan, компания AMD сняла с производства чипы с частотами 850 и 900 МГц. Представители фирмы заявили, что по-



скольку цена на новый процессор будет равна стоимости 900-МГц чипов, то после его выхода младшие 900-МГц модели вряд ли будут пользоваться спросом.

Трио видеокарт от ELSA

Компания ELSA, известный производитель графических адаптеров, выпускает три карты на базе новой линейки видеопроцессоров nVIDIA Titanium. Самая дешевая (не более \$200) базируется на чипе GeForce2 Ti и имеет 32 или 64 Мбайт DDR-памяти. Более дорогая стоит около \$350, основана на чипе GeForce3 Ti 200 и обладает 64 Мбайт памяти.



И наконец, самая дорогая (более \$400) построена на чипе GeForce3 Ti 500. Обе старшие модели видеокарт будут иметь встроенный ТВ-выход.

VIA — производитель матплат!

Заниматься выпуском материнских плат, а также Information PC, Set Top Box, Web Pad и другой подобной продукции будет специально созданное отделение VIA — VPSD.



Однако особый интерес будет представлять именно производство матплат, тем более что своих профильных заводов у VIA нет. Связано это в первую очередь со скандальным чипсетом P4x266, против производства которого резко выступает Intel. Несмотря на поданные Intel судебные иски против

VIA и давление первой на производителей материнских плат, продукты на данном чипсете все же появляются. VIA со своей стороны активно поддерживает производителей, гарантируя им компенсацию всех судебных издержек в случае преследований Intel.

До этого такие компании, как Soltek и Elite Group, выпускали платы в белых коробках, где ни слова не говорилось о производителе. Теперь же на этих упаков-



ках сможет красоваться логотип VIA, а производители окажутся совершенно чисты перед законом. Таким образом VIA убивает сразу двух зайцев: уводит производителей от судебных преследований Intel и зарабатывает неплохие деньги.

Больше чем PDA

Компания Handspring анонсировала новый PDA Treo. «Изюминкой» новинки является интеграция мощного карманного компьютера и мобильного телефона стандарта GSM 900/1900 с возможностью



поддержки GPRS. Handspring заявляет, что смартфон будет самым миниатюрным в своем классе. Это достигнуто за счет использования крышки-флипа, как в обычных мобильных телефонах. Treo будет выпускаться в двух вариантах: с клавиатурой и без нее. Продажи начнутся в начале 2002 года.

HP заимствует дизайн?

Компания HP выпустила очередную модель внешнего CD-RW-привода CD4RE. Устройство подклю-



НОВОСТИ

Уделено внимание и ряду интересных событий на рынке материнских плат и процессоров, а также технологиям, еще не нашедшим своего применения в реальных устройствах.

чается через USB, записывает диски со скоростью 4x, а читает на скорости 6x. Самое интересное, что этот привод удивительно похож на аналогичный продукт от Iomega.



Новости от Intel

Компания Intel выпустила новый процессор Celeron 1,2 ГГц. Этот чип, как и его предшественник, работает на частоте системной шины 100 МГц, но обладает кэш-памятью второго уровня объемом 256 Кбайт. Стоимость Celeron 1200 составляет чуть более \$100.



В очередной раз Intel снижает цены на линейку процессоров Pentium 4. Теперь Pentium 4 1,9 ГГц можно купить менее чем за \$300, а самая младшая модель Pentium 4 1,3 ГГц стоит дешевле нового Celeron.

В этом месяце Intel планирует выпустить еще два процессора Pentium 4 с частотами 2,0 и 2,2 ГГц на ядре Northwood с применением новой 0,13-мкм технологии. На-

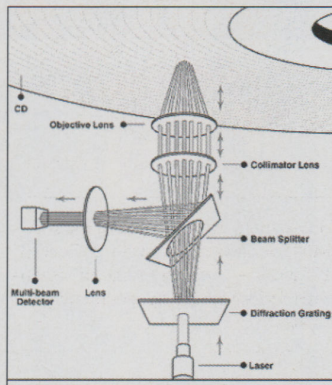


чальная стоимость процессоров будет составлять \$560–610.

Intel выпустила новый цифровой аудиоплеер. Personal Audio Player 3000 обладает малыми габаритами и весит около 80 грамм. Player 3000 имеет 64 Мбайт памяти, проигрывает файлы в формате MP3, WMA и подключается по USB-интерфейсу (поддерживает USB 1.1). Для работы ему необходима одна батарейка формата AA, которой хватает более чем на 8 часов.

Запись со скоростью 32x?!

Новая технология TrueX (установка нескольких лазерных головок в CD-RW-привод для одновременного считывания ряда дорожек) позволяет записывать компакт-диски с постоянной скоростью 32x! Несомненно, технология такой быстрой записи должна поднять планку максимальной скорости



считывания. Однако по причине высокой стоимости подобная разработка пока еще не применяется в современных CD-RW-приводах.

Новая железка в копилку цифрового видео

Компания Sanopus, известная своими 3D-ускорителями и устройствами для обработки видеозображений, выпустила новое самостоятельное устройство ADVC-100, предназначенное для конвертации любых домашних видеозаписей в цифровой формат.

К устройству можно подключить любую камеру или видеомagnитофон стандартов VHS, S-VHS,



video8 и Hi8 и получить на выходе цифровой DV-сигнал. ADVC-100 подключается к компьютеру через интерфейс IEEE-1394 (FireWire). Новинка будет стоить в пределах \$300.

Зачем учить языки?

В ближайшем будущем ответить на этот вопрос будет совсем не просто. Компания Ectaco уже сейчас предлагает устройство, способное распознавать устную речь и осуществлять перевод, называется оно Universal Translator 103 (UT-103) (универсальный переводчик). Переводчик владеет английским, французским, испанским и немецким языками, однако на сегодняшний день он может переводить только с английского на один из вышеуказанных языков. По сути своей UT-103 является разговорником, в котором собрано около трех тысяч



наиболее часто употребляемых словосочетаний и выражений. Устройство при этом легко помещается в кармане и питается от двух батареек формата AA. Приятно отметить тот факт, что переводчик разработан при активном участии российских специалистов. **ME**

Для любителей красивых CD-дисков

До недавнего времени болванки, записанные самостоятельно с помощью CD-RW-привода, от фирменных компакт-дисков отличались плохим оформлением. Методы, позволявшие напечатать на принтере текст на «бумажном кружке», а потом приклеить его к диску, не вызывали у пользователей особого восторга, так как утяжеляли диск и нередко нарушали его балансировку. Компания Casio решила положить конец этим неудобствам и выпустила принтер для печати наклеек на CD-диски. В этом экзотическом устройстве используется четырехцветная печать с технологией термодиффузии, благодаря которой достигается разрешение 200 точек на дюйм. Принтер подключается по USB и стоит чуть более \$100. Приобретая такое устройство, пользователь получает возможность оформить болванки, как фирменные диски.



Нефть вместо песка?

Кремний, являющийся основой большинства современных полупроводников и представленный на нашей планете в естественном виде как песок, может в будущем быть потеснен в производстве другими веществами. Например, пластмассами (которые являются производными нефти, как вы помните). Пока, правда, ученым удалось достигнуть проводимости и сверхпроводимости пластиков лишь при низких температурах — меньше –100° по Цельсию.

0,11 мкм — реальность?

Компания Fujitsu Microelectronics объявила о том, что собирается приступить к промышленному использованию 0,11-мкм печатного процесса уже в начале 2002 года. В изготавливаемых микросхемах применяется технология CMOS, а при печати — медные соединения в сочетании с диоксидом кобальта. Новые микросхемы потребуют питания в диапазоне от 1,2 до 3,3 В. На сегодняшний день только компания Fujitsu заявила о своей готовности промышленно использовать технологию печати 0,11 мкм.

...Ноябрь — это опасное время. В ноябре большую силу набирают разные потусторонние и просто иррациональные силы. Всем известный мрачный фестиваль нечисти и призраков под названием Хеллоуин, когда по улицам бегают неприкаянные зомби и нераскаянные вампиры, недаром приходится на

конец ноября. А насморк? Насморк, проклятие поздней осени, — это же самая безумная и нелогичная болезнь! Я уж не говорю, что именно в ноябре все отмечают День самого Большого Буйства революционной стихии... А в этом году еще подвалила самая абсурдная война из всех возможных.

Наши Краеведы — тоже проявление вселенского хаоса, абсурда и иррациональности. Но это не значит, что они приветствуют ноябрьский беспредел. Как раз наоборот. Ворон ворону — волк, и Краеведы конкуренции не терпят... А поэтому в ноябре традиционно выступают в пользу разумного, доброго, вечного...

Прощай, оружие

Три Краеведа в борьбе за ограничение вооружений



— Бя-ака! — с этими историческими словами Демоверсия Александра Казакова сломал пополам игрушечный танк и запустил обломками в лоб Первого Краеведа — маститого военно-игрового стратега. — Надое-ело! — Вот именно, — поддержал свою ущербную ипостась Дух Казакова. — Во всем мире идет борьба за мир! Все прогрессивные люди активно уничтожают танки и самолеты! Ну, конечно, пока что они уничтожают танки и самолеты друг друга... Но это же первый этап! А мы? Стыдно подумать, сколько у нас в играх оружия! Да такой военно-промышленный комплекс никаким США не приснится... И даже магия... Ведь магия — это же...
Тут Дух мечтательно закатил свои духовные бельма.
— ...Это эльфы... феи... волшебные палочки... А у нас? Стыдно смотреть!
— Действительно! — горячо поддержал начальство Второй Краевед. — Халтура на халтуре! Мне вот лично даже страшно за компьютерных наших братьев меньших... Как они до сих пор от таких условий труда не забастуют? Ведь вы подумайте...

Тяжелая доля ротного визарда

Я часто радуюсь, что нету магии в нашем мире.

Вы не подумайте, что я совсем уж мракобес. Я искренне верю во все доисторические цивилизации Атлантиды, Шамбалы и Мо, регулярно смотрю на небо в поисках тарелок, перед сном люблю послушать певучий речитатив Павла Глобы («У ко-о-озерогов в этот де-е-ень число-о-ом счастливым будет но-о-оль»), а по утрам, придя на работу, первым делом заглядываю на поэтический сайт юных гипербо-рейцев. А еще у меня даже диплом народного целителя имеется, я целых три дня на специальные курсы народного гипноза ходил.

И при всем при этом я говорю: нету у нас магии, и спасибо Небесам за это превеликое! Пусть она себе остается там, по ту сторону мониторного стеклышка. Спросите, почему? Потому что все магические системы, какие только в компьютерных играх ни встретишь, явно сочинили люди без мозга. Примеров тому — пруд пруди. Взять хотя пресловутую ману, которая исправно синим ручейком пополняет некий абстрактный сосуд внизу экрана. Капает, капает, а потом стукнет колдуну в голову

другая жидкость (которая почему-то в игрушках обычно никак не прорисовывается, хотя напрямую влияет на такие жизненно важные параметры, как, скажем, DEX или AGT), и скастует он какого-нибудь дракона. Зверюга же весит две тонны, и, спрашивается, кто этому магу разрешение давал всяческие законы сохранений нарушать?

Дальше — хуже. Это я про систему изучения магического искусства. Вот идет наш заморыш-заклинатель по очередному темному и пыльному подвалу и наталкивается на сундук. В сундуке — заплесневелый листок пергамента, изъеденный мышами вдоль и поперек.

«О боги! — восклицает колдун. — Я обнаружил свиток Адской Ярости!» И немедленно бежит вперед по коридору эту Адскую Ярость первому случайному прохожему устраивать. Вот так, ни больше и ни меньше. Да у нас в школе 8 лет на уроках труда учат, в какой руке рубильник держать надо! Даже помощников машинистов метро и тех полгода натаскивают! А тут раз, одним глазком глянул, и вот тебе уже Адская Ярость. То есть все, можно закрывать школы сержантов и военные институты, отправлять на голодную



смерть тысячи преподавателей и инструкторов. Зачем они нужны? Бумажку прочел, пальцами растопыренными помахал — и неприятель корчится в агонии. А нам так совсем не можно.

Ну ладно, предположу, стиснув зубами сердце, что допустимо и драконов из ниоткуда материализовать, и вселенскую мудрость с первого взгляда постигать. Что

же, думаете, тогда боевые маги и прочие военно-полевые некромансеры сразу рулить начнут? Да как бы не так! Первое же взрывное заклинание в условиях подземных катакомб погребет чародея со всей командой, а не только одних монстров. Попытка тотального heal'яния товарища напрочь убьет в нем всю микрофлору и в лучшем случае оставит инвалидом до конца жизни. А фэйрбол? Наш простейший и распространенный фэйрбол? Вы прикиньте, что с самим магом должно стать, когда этот плазменный шар у него в руках рождается! Минимум ожог всего тела первой степени... При чем, что любопытно: фэйрбол обычно может метать каждый са-лажонок, никакого фэйр-шилльда или протекшна не имеющих! Такое вот торжество безмозглости.

Я уж не говорю о том, что необходимость лезть в пещеру с рюкзаком, набитым сотней бутылок с заветной синей жижей, не вдохновит даже самого потерянного для общества алкаша.

Эх... А знаете, ребята, что обиднее всего было бы, проснись мы завтра в магическом по самое не хочу мире? Мечтать стало б не о чем...

— Ну да, не о чем! — пробурчал Первый Краевед, потирая шишку на лбу. — Мечтать наши геймеры завсегда найдут о чем. Пушки, пулеметы... Вот вы тут танками швыряетесь — а танк, между прочим, самый могучий рулез! Но в играх почему-то все больше уродцев бессмысленных предпочитают...

Про гробы на ножках

Мой друг Ботман в предвариловке к «Интернету для игрока» уже проехался по мехам, баттлтехам и прочей бродячей лабуде. И действительно, сейчас в игровых мирах волей разработчиков кастюля на ножках — самый распространенный вид боевой техники. Это, видите ли, зрелищно и романтично. А вы о них подумали? О тех несчастных персонажах, которые там вынуждены эти гробы в настоящий бой водить?

Так вот представьте себя на их месте. Начнем с того, что шагающая конструкция вообще нерациональна технически, ибо КПД при таком способе передвижения куда ниже, чем на колесах. Природа изобрела ноги только потому, что в природе колесо невозможно. Впервые, при каждом шаге надо сгибать-разгибать коленный сустав,

что требует куда более сложных передаточных устройств. А во-вторых, при каждом шаге надо ногу *поднимать*, то есть — совершать дополнительную и совершенно излишнюю работу против силы тяжести! Однако роботы бегают и прыгают вовсю... Это всего лишь значит, что у них такой избыточно мощный двигатель, что поставь его на танк — танк летать будет!

А центр тяжести? Вы прикиньте, как легко (по сравнению с тем же танком) робот опрокидывается, если ему чем-нибудь в корпус засадить? Тут даже бронебойных снарядов не надо, достаточно хороших фугасов. Опрокинул его навзничь — и мочи котика... И вообще гордый вертикальный мех — куда более простая мишень, чем приземистый танк.

Ручки у роботов — окончательный венец абсурда. Они с локтями!

Они с суставами! Вы себе прикиньте вектор сил и отдачи при выстреле! Ежели в такую руку танковую пушку вставить, то отдачей эту конечность попросту оторвет! То есть в реальности роботов только чем-то мелкокалиберным можно вооружать...

Продолжать можно до бесконечности. Возьмем хоть давление на грунт. Да ваш робот в элементарной пахоте завязнет!

И самое подлое — разработчики обо всем этом догадываются... Почему, вы думаете, в мире «Сферы и Кланов» (он же мир «Фазы») такие убожечные танки? По ТТД сопоставимые с какими-нибудь дополнительными «Крузайдерами» времен Второй мировой войны? Да потому что, если против тамошних роботов хоть Т-55 выставить, — ой, полетят клочки по закоулочкам... И чтобы

мех оставался рулезом, остальная военная техника доведена до полной деградации... Несчастные, несчастные люди живут в мирах, по которым прошли маньяки-конструкторы из игровых контор...



— Ну и что? — пробурчал Питый Краевед. — Ну и правильно все. Вы что же думаете: вся эта техника и магия в играх — для войны, что ли? — А для чего же еще? — опешил Дух. — Нет, конечно, в каком-то смысле для войны... Только не для той войны, которую мы видим за экраном... Это все — дымовое прикрытие... А на самом деле, — тут Питый начал заводить и подпрыгивать, — это заговор! Заговор! Как всегда, заговор!

Холодная война разработчиков

Вот народ, лишь бы ругаться. То им не нравится, это им не нравится. Слабо хоть раз подумать, что и зачем делается? Боевые роботы, видите ли, абсолютно бессмысленны. Ну и что? Вас это вообще не должно беспокоить! Не суйте свой нос в чужой конфликт! Лично я давно понял, что весь этот милитаризм — просто игра мускулами и обмен угрозами между несколькими группировками разработчиков. Компьютерные игры — всего лишь инструмент в их глобальной информационной войне.

Все началось с того, что какие-то программисты создали Xonix. Если кто забыл эту игрушку, напомню: там нужно было бегать жучком и делить экран на части, стараясь изолировать хаотично но-

сящихся по всей площади противников на как можно меньшей территории. Этим самым разработчики намекнули: пора делить сферы влияния. В ответ Пажитнов быстро выпустил свой знаменитый тетрис, в свою очередь как бы намекая: да я вас сейчас кирпичами закидаю! Но ответом ему послужил выход Sokoban'a, который, казалось, заявляет: молчи вообще, а то ящики задвинем.

Постепенно программисты перешли от туманных намеков к прямым угрозам, в связи с чем появился сначала боевой трактор «Диггер», а затем и различные люди с двустолками с громкими именами Dangerous Dave и Duke Nukem. Единственным человеком, попытавшимся хоть как-то вразу-

мить разбушевавшихся разработчиков, оказался Сид Мейер, который предлагал соперникам быть хоть чуть-чуть поцивилизованнее, однако Westwood Studios ответила ему «Дюной». Мол, зароем в песок на корм червям. Однако Сид не успокоился и еще неоднократно выступал с тем же номером, но так и не преуспел в этом деле.

Так что же мы имеем сейчас? У нас орды разномастных, вооруженных до зубов уродов грозят друг другу из различных игр. И каждая из них, очевидно, является наймитами и агентами влияния той или иной группы программистов. Короче говоря, критиковать несурзности из игр — занятие наивное. Дело не в играх, а в переделе мировых сфер про-

граммистского влияния с помощью силового давления! Ну чего вы можете добиться? Максимум, ООН официально запретит использование несуществующего вооружения в целях устрашения, и тогда в играх незамедлительно появятся реальные стволы. Я вот как сейчас вижу: шутер по мотивам каких-нибудь очередных «Звездных войн», имперские штурмовики высаживаются на повстанческой базе и расстреливают мирных беженцев из автоматов Калашникова.

Но тогда наш мир неминуемо окажется перед лицом катастрофы. Ведь с неба начнут падать тяжелые тетрисовские загогулины, внезапно ставшие реальностью. Просто по закону сохранения маразма...

— Маразм — это хорошо... — задумчиво пробормотал Демоверсия, поигрывая неизвестно откуда взявшимся двустольным (ствол вперед и ствол назад) пулеметом.

Все посмотрели на Демоверсию с уважением, оценив новый поворот разговора.

— ...И его должно быть много! — подхватил тему Дух. — Предлагаю: предъявить разработчикам ультиматум с требованием в кратчайшие сроки разработать сухопутные линкоры, летающие субмарины и драконов-ракетоносцев!

На этой оптимистической ноте Конференция по сокращению вооружений была объявлена закрытой... [X]

НОВОСТИ АСТРОНОМИИ:

Аристократы

НА А-СТЕРОИДАХ?

Дорогая редакция!

С возмущением прочел в прошлом номере вашего журнала письмо якобы профессора Нихферштейна. Будто Лев Николаевич Толстой сейчас находится на Луне. А по-моему, это злая клевета на великого и могучего старца наших учебников литературы. И еще о чем-то напечатано в рубрике «Игры в моей жизни», а про игры там ни слова!

Так вот это я точно вычислил, где находится граф Толстой! А так называемый профессор кислых щей Нихферштейн украл салфетку с расчетами, которые я делал в Мемориальном Интернет-кафе имени Квакера-Непротивленца, что недавно открылось на станции Астапово! Кстати, вот вам и первая связь с играми в моей жизни. Да еще вдобавок ваш «профессор» все извратил!

Действительно, Лев Николаевич к тому моменту мог отдалиться от Земли только на 800 тысяч километров. Но это без учета того, что Земля тоже движется. А если мы рассмотрим проблему строго астрономически, то сразу поймем: Лев Николаевич находится на некоторой гелиоцентрической орбите, которая в перигелии или афелии отстоит на 800 тысяч километров от орбиты Земли. Причем поскольку периоды обращения Земли и Толстого вокруг Солнца не совпадают, то два этих светила то сближаются, то расходятся по разные стороны Солнца!

Значит, граф мог обосноваться на любом небесном теле, орбита которого удовлетворяет названным условиям. И таких небесных тел масса! Нихферштейн по невежеству своему ничего не знает о сотне малых астероидов, которые иногда подходит к Земле даже ближе, чем Луна!

Лично у меня есть серьезные основания считать, что Лев Николаевич пребывает ныне на астероиде В-612, иначе именуемом Эрос. Дело в том, что именно там, как известно, живет Маленький Принц и туда же улетел в 1944 году граф Антуан де Сент-Экзюпери. Толстой хоть и ударился в землешаство, тоже ведь по происхождению и образу жизни — граф: то есть только на В-612 он мог найти подходящее для себя по классовому составу общество!

Кстати, американцы послали недавно к астероиду Эрос межпланетный зонд под странным названием Near Shoemaker, что можно перевести как «Мелочный Сапожник» или «Кропотливый Сапожник». То есть ясно: тем самым они хотели оскорбить нашего великого гения всех народов! Но не тут-то было... Впрочем, об этом ниже.

Встает вопрос: чем же занимаются все эти аристократы на астероиде В-612? Известно, что «стероиды» — средства для усиления мышечного тонуса. Следовательно, а-стероиды действуют на мускулатуру совершенно наоборот, вызывая, видимо, почти полный паралич. Поэтому типичные аристократические занятия (гольф, охота, верховая езда и т.п.) отпадают. Так что единственным родом деятельности для двух графов и одного ма-аленького принца могут быть только компьютерные игры!

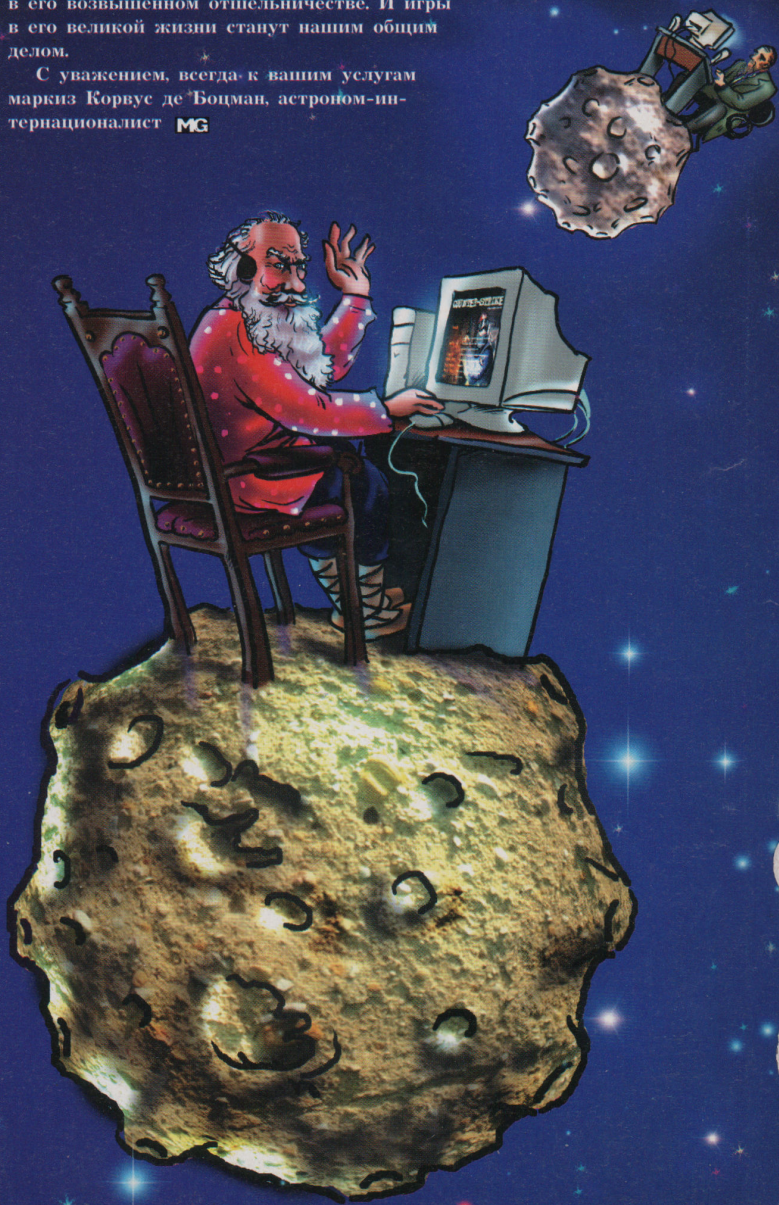
Откуда же, однако, спросите вы, у них компьютер?

А я отвечаю! Тот самый зонд «Мелочный Сапожник» таинственно замолчал через секунду после посадки на Эрос! Очевидно, что граф

Толстой с товарищами подкрался к империалистическому роботу, успешно напали на него и разобрали на запчасти! Из которых такому талантливому изобретателю и механику, каким является граф Сент-Экзюпери, ничего не стоило собрать мощный игровой компьютер!

Поэтому прошу вас, дорогая редакция: используйте свое влияние, чтобы отечественные радиотелескопы начали трансляцию на астероид В-612 всех новинок игровой индустрии. Так мы морально поддержим нашего великого писателя в его возвышенном отшельничестве. И игры в его великой жизни станут нашим общим делом.

С уважением, всегда к вашим услугам маркиз Корвус де Боцман, астроном-интернационалист **MG**





FLATRON®

МОНИТОРЫ



Выбор
за Вами!



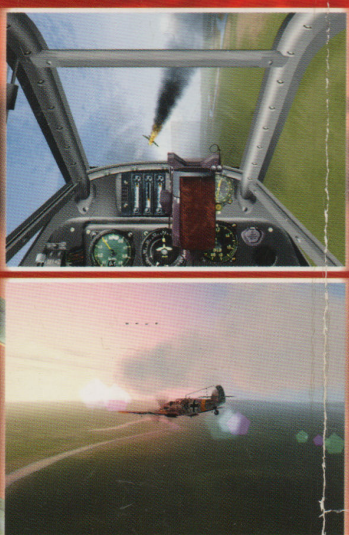
Dina Victoria
(095) 252 2030, 252 2070

Банкос	(095) 128 9022
Сани	(0732) 733 222, 742 148
Инкотрейд	(095) 176 2873
КИТ Компьютер	(095) 152 4749
Ф-Центр	(095) 472 6401
Школа XXI Века	(095) 785 0600
NT Computer	(095) 755 5824
R-Style	(095) 904 1001
Атлантик Компьютерс	(095) 240 2097



АХТУНГ! АХТУНГ! В НЕБЕ - ЛЕТАЮЩИЙ ТАНК!

Пройди войну от Москвы до Берлина!
Дай фрицам прикурить!



1C®
ФИРМА «1С»



©2001 1C:Maddox Games

Самые популярные программы для домашних компьютеров В МАГАЗИНАХ АССОЦИАЦИИ «1С:МУЛЬТИМЕДИА»

- | | | | | | |
|--|---|---|---|---|---|
| <p>Москва
ВЦ «Горбушка», 2 этаж;
ул. Б. Якиманка, 26, маг. «Дом Игрушки»;
ул. М. Бирюзова, влад. 17;
ул. Марксистская, 9, «Дом деловой книги»;
Ленинский пр-т, д.6, МГТУ;
Орловский бульвар, д.15, «Галерея Водолей»;
ул. Тверская, д.8, стр.1;
ул. 2-я Тверская-Ямская, 54;
ул. Исаковского, 33/1;
Олимпийский проспект, 16;
Марксистская, 3, маг. «Планета»;
ул. Старокачаловская, 16;
ТД «Перекресток в Северном Бутово»;
ул. 8-го Марта, 10;
ул. Авиамоторная, 57;
Осенний б-р, 7, корп.1;
Б. Строчинский пер., 28/11;
ул. Генерала Глаголева, 26;
ул. Смольная, 24 «а»;
ул. Б. Опрядна, 19, стр. 2, «Бизнес книга»;
ул. Башиловская, 21;
3-ий Добрынинский пр., 3/5, корп. 1;
Воробьевы горы, МГУ, НИИЯР, корп. Высших энергий;
ул. Новая Багманная, 31, стр. 1;
ул. Ивана Франко, 38, корп. 1;
ул. Тверская, 25/9;
ул. Нижняя Красносельская, 45, кв.41;
Ленинский проспект, 89;
ул. Профсоюзная, д.128, к.3;
Рязанский пер., 2;
ул. Тверская застава, 3;
ул. Русаковская, 27;
ул. Руставели, 1;
Саволовский ВКЦ, Б23;
ул.Полкина, 28;
Дом Книги «Молодая Гвардия»;
ул. Селезневская, 21;</p> | <p>Университи, 2-й этаж;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Саволовский ВКЦ, В13;
ул. Земляной Вал, 2/50;
м. «Марьино», Торговый комплекс, пав.19;
ул. Пятницкая, 59/19, стр.5;
ул. Новослободская, 16;
Воронцовское поле, 3, стр. 2-4;
Ломоносовский пр-т, 23;
Зубовский б-р, 17, стр.1;
Саволовский ВКЦ, В27;
ул. Земляной вал, 2/50;
пр-т 60-летия Октября, 20;
Духовской пер., 14;
ВВЦ, павильон №1 («Центральный»), 2-й этаж, «Автоматизация»;
ТЦ «Электронный рай», бокс 3В-22;
ул. Новогиреевская, 4, корп.1;
Каширское шоссе, 56, корп.1
Альметьевск
ул. Ленина, 25
Астрахань
ул. Саушкина, 43, оф. 221;
ул. Саушкина, 51
Барнаул
ул. Деловая, 7
Брянск
пр-т Ленина, 31
Великий Новгород
Григорьевское шоссе, 14А, 4 этаж, маг. «НПС»;
ул. Рахманинова, 3, магазин «Слуга XXI-век»;
ул. Псковская, 18
Владивосток
ул. Фонтанная, 6;
Океанский пр-т, 140, маг. «Академкнига»
Владимир
ул. Дворянская, 11;
ул. Дворянская, 10;
ул. Б.Московская, 36</p> | <p>Волгоград
ул. 39-я Гвардейская;
ул. Канунникова, 6
Вологда
ул. Челюскинцев, 3, «Пассаж»
Воронеж
ул. Ворошилова, 34-50
Геленджик
ул.Ползая, 33, «На Полевой»
Горно-Алтайск
Пр.Коммунистический, 83
Дзержинск
ул. Ленина, 48
Екатеринбург
ул. Вайнера, 15-2
Иваново
пр. Ленина, 5;
пр. Ф.Энгельса, 10, м-н «Союз»;
ул. К.Маркса, 42/62, м-н «Орбита»
Ижевск
ул. М. Горького, 79
Истра
ул. Ленина, 23
Ишар-Ола
ул. Заурбина, 35
Калуга
ул. Кирова, 7/47
Кемерово
ул. Тухачевского, 22 «а»-102
Киев
ул. Терещенковская, 13
Киров
ул. Московская, 12
Краснодар
ул. Стародубанская, 118, оф.212, «Софт»;
ул. Красная, 43, «Дом книги»;
пр-т Чебоксар, 17/4
Красноярск
ул. Урицкого, 61, «ОфисЦентр»</p> | <p>Лангепас
ул. Ленина, 28-а, маг. «Пеликан»
Липецк
ул. Первомайская, д.78;
ул. Колосоватов, 28;
Пр. Победы, 21-в, «Электрон»
Лысьва
ул. Смышлеева, 4
Минск
ул. Я. Коласа, 1
Нефтекамск
ул. Ленина, 15
Нефтеюганск
«Росси», мкр. 2, д. 23
Нижневартовск
ул. Менделеева, 17П
Н.Новгород
ул. Большая Покровская, 66;
ул. Масляная, д.5, оф.7;
ул. Гордеевская, 97;
ул. Карла Маркса, 32;
ул. Масляная, 5;
компьютерный салон «Все для бухгалтера»;
ул. Карла Маркса, 32,
компьютерный клуб «Гладиатор»
Новосибирск
ул. Советов, 68/36
Новосибирск
Красный пр-т, 157/1;
Ноябрьск
ул. Киевская, 8, маг. «Мегабайт»;
УДС-121
Оренбург
ул. Володарского, 20
Пенза
ул. Коммунистическая, 28
Пермь
ул. Большевикская, 96, салон «West Ural»;
ул. Куйбышева, 38, маг. «Игрушки»;</p> | <p>ул. Луначарского, 58
Петропавловск-Камчатский
м/рынок «Спутник», 8 км
Псков
ул. Металлистов, 13
Пушкино
Московский пр-т, 5
Рязань
ул. Южная, 10
Рига
ул. Дзержинский, 14, оф. 502 «AND»;
ул. Бривибас 39, т/ц «В39», SIA «636»;
ул. Кр. Барона 25, SIA «636»;
ул. Кр. Валдемар, 73;
ул. Маскава 357, т/ц «DOLE», SIA «636»
Ростов-на-Дону
ул. Лермонтовская, 197,
салон «Лавка Гэггальфа»
Самара
ул. Минуркина, 15,
ТЦ «Аквариум», секция «АПС», 2 эт.
С.-Петербург
Лиговский пр-т, 1, оф. 304;
ул. Большая Морская, 14,
маг. «Эксперт-Телеком»;
Нарвская пл., 3, маг. «Аякс»;
Невский пр-т, 28, «СПб Дом Книги»;
ул. Кузнецовская, 21, 3 этаж;
Измайловский пр., 2 маг. «Микробит»;
Каменноостровский пр., 10/3,
Компьютерный супермаркет «АСКОД»;
ул. Рубинштейна, 23,
Компьютерный супермаркет «АСКОД»;
Сенная пл., 1, «Компьютерный Мир»;
пр. Стачек, 77, «Компьютерный Мир»;
Московский пр., 66, «Компьютерный Мир»;
пр. Славы, 5, маг. «MarCom»;
пр. Просвещения, 36/141, маг. «MarCom»;
ул. Народная, 16, маг. «MarCom»;
пр. Большевиков, 3, маг. «MarCom»;</p> | <p>Левашовский пр., 12;
Лиговский, 73;
Лиговский пр-т, 72, «РентКом»
Тамбов
ул. Советская, 148/45;
ул. Советская, д.1/4;
ул. Минуринская, 1496
Тверь
Универмаг «Тверь», 1 этаж
Тюмень
ул. Мельникайте, 72/1 маг. «Смак»;
ул. Минская, 95
Ульяновск
ул. Советская, 19, к.201
Хабаровск
торговый комплекс «Кристалл»
Череповец
ул. Тимохина, 7, ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ТЦ «Фортуна», 2 этаж, пав. №5;
ул. М.Горького, 32;
ул. Ленина, 80, офис 6
Шатура
ул. Школьная, 15
Электросталь
пр. Ленина, К11 «Октябрь»;
Фрязовское ш., 50;
ул. Юбилейная, д.9, кв.60
Юбилейный
ул. Тихомирова, 1
Южно-Сахалинск
ул. Емельянова, 34А, маг. «Орбита»
Якутск
ул. Аммосова, 18, 3 этаж
Ярославль
ул. Кирова, 11
Интернет-магазины
www.bolero.ru</p> |
|--|---|---|---|---|---|

а также в фирменных магазинах Москвы:

- Партия: «Виртуальный Мир» Волгоградский пр-т, 1, «Галерея Домини» Калужская пл., 1, «Машина Времени» ул. Пролетарский Вал, 7, «Мир Электроники» ул. Земляной вал, 32/34, «Олимпик» Минуринский пр-т, 45, «Электроника» пр-т Мира, 118А, «Электроника» ул. Верояна Маслова, 7;
«Электроника» ул. Борокская, 12, «Электроника» ул. Солнцева, 1, «Электроника» ул. Рокотова, 5, «Электроник Мир» Ленинский проспект, 70/11
М-Видео: ул. Автозаводская, 11; Чонгарский б-р, 3, корп.2; ул. Маросейка, 6/8, с.1, Столешников пр., 13/15; ул. Люблинская, 169; ул. Никольская, 8/1; ул. Бол. Черкизовская, 1; ул. Измайловский вал, 3; ул. Пятницкая, 3;
Электронический Мир: ул. 9-я Парковая, 62-64, м-н Первомайский; Жулебицкий бульвар, 9; Новослободская ул., 36
Юнивер Компани: пр-т Вернадского, 101-1; ВВЦ, павильон «Вычислительная техника»
Формоза: ул. Генерала Белова, 4; ул. Шаболова, 61/21; ул. Профсоюзная, 98, корп.1
Белый Ветер: ул. Никольская, 10/2; Ленинский пр-т, 66; Смоленская пл., 13/21; ул. Профсоюзная, 63; ул. Петровка, 2, ЦУМ, 5 эт.; ул. Никольская, 2, ГУМ, 1 эт.; ул. Садовая-Кудринская, 7, ГУМ на Садовом.
ePlay: ТЦ «Университи» Джавахарлала Неру пл. 1; ТД «Новоарбатский» ул. Новый Арбат 11, стр.1; «Детский Мир» Театральный пр-д 5.
Союз: ул.Старый Арбат, д. 6/2; м-н «Норис» Ленинградский пр-кт, д. 33А; ТД «РАМСТОП» Ярецкая ул., д. 19; пр-т Мира, д.116; ЦУМ, магазин «всесоюзный»; ул. Петровка, д. 2, 6 этаж, Щерметьевская ул., д. 60А; ул. Мясницкая, м-н «Библио-Глобус»; Волгоградский пр., д. 133.